



**AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI**

**NESNENİN PLASTİK OBJE OLARAK KULLANIMININ  
SAHNE TASARIMINDA DİSİPLİNLER ARASI YAKLAŞIMLA  
İNCELENMESİ**

**NAZIM DURAK**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DANIŞMAN: DOÇ. HANİFE NERİS YÜKSEL**

**ANTALYA, 2022**



**T.C.**  
**AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ**  
**GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**NESNENİN PLASTİK OBJE OLARAK KULLANIMININ SAHNE  
TASARIMINDA DİSİPLİNLER ARASI YAKLAŞIMLA İNCELENMESİ**

**NAZIM DURAK**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DANIŞMAN: DOÇ. HANİFE NERİS YÜKSEL**

**ANTALYA – 2022**

## KABUL VE ONAY SAYFASI

Nazım DURAK tarafından hazırlanan “Nesnenin Plastik Obje Olarak Kullanımın Sahne Tasarımında Disiplinler Arası Yaklaşımla İncelenmesi” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Sanat Tasarım Anasanat Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir. ..../..../....

Jüri Başkanı	Prof. Olcay ATASEVEN	İmza
Jüri Üyesi (Danışman)	Doç. Hanife Neris YÜKSEL	İmza
Jüri Üyesi	Doç. Umut KAYAPINAR	İmza

Bu çalışma, Akdeniz Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği’nin ilgili Maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

Prof. Dr. Mustafa Fadıl SÖZEN  
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

## TEŐEKKÜR

Bu alıőmam sűresince, bilgi ve tecrűbesiyle alıőmama ıŐık tutan aynı zamanda tezimin hazırlanmasında beni cesaretlendiren, her tűrlű yardım ve fedakârlıęı saęlayan, vaktini benim iin ayıran ok deęerli danıŐmanım Do. Hanife Neris Yűksel'e, bu alıőmayı yetiŐtirmemde emeięi geen, benden maddi manevi hibir desteęi esirgemeyen, araŐtırma boyunca destekleri ve yardımlarıyla her zaman yanımda olan sevgili aileme ok teŐekkűr ederim.

Nazım DURAK

Antalya-2022

**T.C.**  
**AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ**  
**GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

<b>Öğrencinin</b>	Adı Soyadı	Nazım Durak
	Numarası	20195300704
	Anasanat Dalı	Sanat ve Tasarım
	Danışmanı	Doç. Hanife Neris Yüksel
	Tezin Adı	Nesnenin Plastik Obje Olarak Kullanımının Sahne Tasarımında Disiplinler Arası Yaklaşımla İncelenmesi

**ÖZ**

Gösteri sanatlarının sunum yeri olarak sahne mekânı, geçmişten günümüze kadar çok çeşitli aşamalardan geçmiştir. Modern döneme kadar söz konusu olan gelişim, değişim ve farklılık tiyatro başta olmak üzere sahnelenen gösterinin karakteri ve metni üzerinden devam etmiştir. Mekânın ve oyunun ruhunu ortaya koyan ve değişimi sağlama amaçlı dekor çözümlerinin gelişimi dekor anlayışını da değiştirmiştir. Oyununun tamamlayıcısı olarak sahne elemanlarının farklılaşması ve değişmesi, gösteride kullanılan nesnelerin yeni ve farklı tasarımını zorunlu kılmıştır. Çağlar boyu oluşan gelişmeler yaşamın bütün katmanlarında etkili olurken özellikle 20. yy. da sosyal bir varlık olan insanın yaşamla girdiği ilişkiyi farklılaştırarak insana insanı, insan ile anlatan gösteri sanatlarının özelliklede sahnede performans sanatını ortaya çıkarmıştır. Bu nedenle değişen mekân ve sahnedeki performans çeşitliliğinin artması, sahne tasarımında da yeni arayışların ortaya çıkmasını gerekli kılmıştır. Oyuncunun gösterisine yakınlaşan ve bazen de dahil olan seyirci içinde performans mekânını olarak sahne, yeni ve farklı olarak kurgulanmıştır. Gösteri mekânı olarak sahne mekânı, sürekli değişim ve dönüşüme açık bir şekilde yeni ve farklı mekânsal tasarımlar olarak değişime uğramıştır. Bu bağlamda, sahneleme yönelimlerine paralel olarak ilerleyen gösteri mekânındaki biçim arayışları özellikle sahne dekorunda kullanılan nesnelerin konumlandırılmasında plastik sanatların özellikle resim ve heykelin devreye girdiği görülmektedir. Bu tez çalışmasında sahne ve dekor tasarımında plastik sanat yapıtları özelinde, dekor olarak kullanılan heykelin konumu

sorgulanmıştır. Disiplinler arası çalışan sanatçıların sahnenin atmosferini oluşturan nesnelerin üretiminde koreograf ve dansçılar ile kurduğu iş birliği ile ortaya çıkan yapılarda; rengin, ışığın, sesin, heykelin, sahnede kullanılması, sahne tasarımının sürekliliği, sürdürülebilirliği, uyumluluğu ve çeşitliliği gibi özelliklerin kullanımının değerlendirilmesi yapılmıştır.

**Anahtar kelimeler:** Sahne, Mekân, Dekor, Tasarım, Heykel



**AKDENİZ UNIVERSITY**  
**INSTITUTE OF FINE ARTS**

<b>Student</b>	Name Surname	Nazım Durak
	Number	20195300704
	Department	Art and Design
	Advisor	Ass. Prof. Hanife Neris Yüksel
	Thesis Name	Investigation of the Use of Objects as Plastic Objects in Stage Design with Interdisciplinary Approach

**ABSTRACT**

The stage space, as the place of presentation of the performing arts, has gone through various stages from the past to the present. Until the modern period, the development, change and difference in question continued through the character and text of the staged show, especially theater. The development of decor solutions that reveal the spirit of the space and the play and aim to ensure change has also changed the understanding of decor. The differentiation and change of the stage elements as a complement to the play has necessitated new and different designs in the objects used in the show. While the developments throughout the ages have been effective in all layers of life, especially in the 20th century, by differentiating the relationship between human beings, who are social beings, and life, the performing arts, especially the performance art on the stage, have emerged. For this reason, the changing space and the increase in the variety of performances on the stage have necessitated the emergence of new searches in stage design. The stage as a performance space for the audience, who gets closer and sometimes involved in the performance of the actor, has been designed in a new and different way. As a performance space, the stage space has been differentiated as new and different spatial designs, open to constant change and transformation. In this context, it is seen that plastic arts, especially painting and sculpture, come into play in the search for form in the performance space, which progresses in parallel with the staging orientations, especially in the positioning of the objects used in the stage decor. In this thesis study, the position of sculpture, which is used as a decor, has been questioned in the stage and decor design, especially in the

works of plastic arts. In the works that emerged with the cooperation of interdisciplinary artists with choreographers and dancers in the production of objects that create the atmosphere of the stage; the use of color, light, sound, sculpture on the stage, the continuity, sustainability, compatibility and diversity of stage design were evaluated.

**Key words:** Stage, Space, Decor, Design, Sculpture



## İÇİNDEKİLER DİZİNİ

<b>ÖZ</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>İÇİNDEKİLER DİZİNİ</b> .....	<b>v</b>
<b>GÖRSEL DİZİNİ</b> .....	<b>vi</b>
<b>BİRİNCİ BÖLÜM: TASARIM VE SAHNE TASARIMI</b> .....	<b>4</b>
1.1. <i>Tasarım</i> .....	4
1.2. <i>Sahne Tasarımı</i> .....	5
1.3. <i>Sahne Tasarımının Temel Öğeleri</i> .....	9
1.4. <i>Sahne Tasarımında Nesne ve İmge</i> .....	12
1.5. <i>Mekân Olarak Sahne</i> .....	16
1.6. <i>Sahne Tasarımında Görsel Sanat Nesnelerinin Kullanımı</i> .....	17
<b>İKİNCİ BÖLÜM: TRUVA SAVAŞI</b> .....	<b>28</b>
2.1. <i>Truva Savaşının Sahnelenmesi</i> .....	31
<b>ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: NAZİM DURAK'IN PROJE KAPSAMINDA UYGULAMALARI</b> .....	<b>35</b>
3.1. <i>Agememnon</i> .....	37
3.2. <i>Helen</i> .....	38
3.3. <i>Paris</i> .....	41
3.4. <i>Zihin</i> .....	43
3.5. <i>İzleyen Priamos</i> .....	45
3.6. <i>Feda Edilenler</i> .....	47
3.7. <i>Özeller</i> .....	48
<b>SONUÇ</b> .....	<b>50</b>
<b>KAYNAKÇA</b> .....	<b>53</b>
<b>EKLER</b> .....	<b>56</b>
<b>EK-1: YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI</b> .....	<b>56</b>
<b>EK-2: ETİK BEYANI</b> .....	<b>58</b>

## GÖRSEL DİZİNİ

Sıra	Tanımlama	Sayfa
Görsel 1.	Yunan Tiyatrosu Bölümleri	5
Görsel 2.	Dionysos Tiyatrosu, Atina	5
Görsel 3.	Scamozzi'nin Vicenza'daki Teatro Olimpico'daki sahnesi	6
Görsel 4.	MTV için yapılan sahne tasarımı 2017 Video Müzik Ödülleri Los Angeles	7
Görsel 5.	Sahne tasarımının görsel öğeleri	9
Görsel 6.	Pablo Picasso ve sahne ressamı Ballets Russes' Parade setinde	18
Görsel 7.	Dans Eserleri I: Merce Cunningham / Robert Rauschenberg.	20
Görsel 8.	Michael Clark, Before and After: The Fall	21
Görsel 9.	Tree of Codes	22
Görsel 10.	Frontier	23
Görsel 11.	Appalachian Spring	24
Görsel 12.	Cave of the Heart sahnesinde yer alan heykel ve Martha Graham	25
Görsel 13.	Cave of the Heart Sahnesinde yer alan heykeller	26
Görsel 14.	Pompeii'deki Antik Roma freskinde tasvir edilen Troya Atı	27
Görsel 15.	Iphigenia, RIOULT Dance NY performansı	30
Görsel 16.	Our Trojan Wars	33

Görsel 17.	Agamemnon, Metal, 50x30x10, cm. 2022	37
Görsel 18.	Helen, Metal, 50x30x10, cm. 2022	38
Görsel 19.	Helen, Metal, 50x30x10, cm. 2022	39
Görsel 20.	Paris, Metal, 47x12x12 cm. 2022	41
Görsel 21.	Paris, Metal, 47x12x12 cm. 2022	42
Görsel 22.	Zihin, Metal, 65x35x30 cm. 2021	43
Görsel 23.	Zihin, Metal, 65x35x30 cm. 2021	44
Görsel 24.	İzleyen Priamos, Metal, 28x15x10 cm. 2022	45
Görsel 25.	İzleyen Priamos, Metal, 28x15x10 cm. 2022	46
Görsel 26.	Feda Edilenler, Metal, 75x25x15 cm. 2022	47
Görsel 27.	Sahne, Metal-Ahşap, 70X0X40 cm. 2022	48
Görsel 28.	Özeller, Metal/Ahşap, 12x12x12cm. 2022	49

## GİRİŞ

Görsel iletişimin giderek daha etkin olduğu 21. yüzyılda tasarım, gösteri sanatları için işlevsel bir öneme sahiptir. Sahnelen oyuna ya da gösteriye uygunluk, estetik bütünlük sağlamanın yanı sıra seyirciyi şaşırtma, büyüleme ve ilgisini sürekli canlı tutma için tasarıma ihtiyaç vardır. Tasarımı meydana getiren unsurlar yani malzeme, renk, biçim ve biçimi oluşturan çizgiler; oyunda kullanılan nesnenin görünüşünü oluşturmanın yanı sıra kendi özünde taşıdığı anlamla da nesnenin oyundaki anlamsal işlevine katkıda bulunmaktadır. Kullanılan malzemeler ile izleyicinin onlarla kurmuş olduğu ilişki üzerinden bilinen işlevinin dışında kullanıldıklarında, anlam ve çağrışım çerçevesine doğrudan katkıda bulunmaktadır. Sahnenin ya da oyunun bir parçası olan nesne salt malzeme olarak, tasarım ürünü el yapımı hatta hazır ürün olarak sahnede çağrışım alanını genişletmektedir. Nesnenin aurası oyunun içeriğine göre sembolik bir bağ kurmak için bilinçli olarak seçilirken, bu şekilde, anlam iletme amacıyla kullanıldığında imgeye dönüşerek oyuna-gösteriye hizmet etmektedir. Bu anlamda sözün, dansın ya da hareketin yerini alan simgesel tercihler giderek yaygınlaşmaktadır. Tasarlanmış nesnelere kadar hazır nesnelere de simge ve kodların somut biçimi olabilmektedir. Nesnelere ön plana çıktığı gösteri sanatlarında objenin günlük işlevinden gelen birincil anlamının yanı sıra oyun yazım kurallarına uygun olarak yüklenmiş rolde işlevsel bir anlam ifade eder. Nitekim “nesnelere sadece ilham kaynağı olarak görüldükleri zaman hak ettikleri kadar takdir edilmemektedirler. Onlar genellikle bir performansa biçim ve içerik veren araçlardır” (Aktaran, Ersan, 2019, s.118).

Bu tez çalışmasında, sahne ve dekor tasarımında plastik sanat yapıtları özelinde plastik sanatların ve özellikle heykelin konumu sorgulanmıştır. Disiplinler arası çalışan sanatçıların sahnenin parçası olan nesnelere üretiminde koreograf ve dansçılar ile kurduğu iş birliği rengin, ışığın, sesin, heykelin, figürlerin ve nesnelere sahnede kullanılması, sahne tasarımının sürekliliği, sürdürülebilirliği, uyumluluğu, çeşitliliği gibi özelliklerin değerlendirilmesi yapılmıştır. Günümüzde sanatın geçirgenliği bütün olarak değerlendirilmesi keskin hatlarla birbirinden ayrılmazken, söz konusu sürecin

gelişim evresi ve bugünkü durumu farklı disiplinlerin birbirleri ile girdiği ilişki üzerinden incelenmiştir. Bugüne kadar sahne tasarımında sadece dekor olarak değil de imgelerin plastik nesne olarak ele alınması ve malzeme tasarımını sentezleyen çalışmada, materyal kullanımının sahne tasarımında farklı tekniklerle bütünleştirilmesi, disiplinler arası sanat icracılarının bakış açısını ortaya koyduğu görülmektedir. Bu nedenle gösteri sanatları sahnesinde oyunun parçası olan nesnelerin kullanımı, bazı yaratıcı çalışmalarında uzman bakış açısının sınırlı kaldığı gözlenmiştir. Ayrıca bu çalışma ile sahne tasarımında profesyonel sanat disiplinlerinin diğer tekniklerde kullanımı üzerinde durulmuştur ve sahnede gerçekleşen her türlü yorum, performansın parçası olan hareketsiz imgelerin gösterinin bir parçası olarak konumları sorgulanmıştır.

Sahne tasarımının yapım ve kullanım aşamalarındaki süreçlerinin sahne ile ilişkilendirme biçimi, ortaya çıkan esneklik kriterlerinin bu aşamalara nasıl etki ettiği ve uzun dönemde sahne sanatı ve disiplinler arası ilişkinin neler olduğu sorularına yanıt aranmış, gösteri ve performansların sahne tasarımları incelenerek, konu ile ilgili literatür taraması video, fotoğraf gibi görsel kaynaklardan toplanan verilerle gözleme dayalı bir yöntem izlenmiştir. Elde edilen veriler ışığında tasarım unsurlarının sahneye yansımaları, kullanım şekilleri irdelenerek birbirleriyle, nesne ve imgelerin kullanımı bağlamında karşılaştırması yapılmıştır. Çalışma konusuyla ilgili kavramlar, söylemler ve gözlemler çerçevesinde olduğu için nitel bir metot ile yürütülmüştür. Literatür taraması yapılırken görsel kaynaklardan; video ve fotoğrafa dayalı materyallerden yararlanılarak analizler yapılmaya çalışılmıştır. Çalışmanın ikinci bölümünde literatür taramasından elde edilen verilerle sahne sanatı ve disiplinler arası ilişkiler tanımlanmaya çalışılarak kavramların tanımlamaları yapılmış konuyla ilgili yayımlar incelenip detaylandırılmıştır. Bu bağlamda sunulmuş prodüksiyonlar ele alınarak, sahne tasarımları ve sahne uygulamaları irdelenmiş, performansların sergilenme yöntemleri, plastik öğeler ve mekân tasarımı anlayışına göre analiz edilmiştir. Aynı zamanda görsel sanatçılar ve koreograf iş birliği, sahne tasarımı uygulamalarının, sunulan gösterilerde sergilenme yöntemleri, plastiği ve mekân tasarımı anlayışına göre incelenmiştir. Üçüncü bölümde sahne tasarımı için “Truva Savaşı” konu olarak seçilmiş, konu üzerinden kurgusal mekândaki dekor için yaratılan heykellerin anlatımı

gerçekleştirilecektir. Sonuç bölümünde; ortaya çıkan yapıtların disiplinler arası yaklaşım ile sahne tasarımındaki farklı bakış açılarının yorumlanması, sahne tasarımı ve mekân bağlamında ortaya konan sonuçlar üzerinden değerlendirme yapılmıştır.



## BİRİNCİ BÖLÜM: TASARIM VE SAHNE TASARIMI

### 1.1. Tasarım

İnsan için yapılan her şeyin oluşum sürecinde ortaya çıkan tasarım deneyimi, nesnelere, mekanlar ve dijital ortamların yarattığı etkileşimlerinden kaynaklanır. Tüm yapay şeyler tasarım ürünü olarak nitelendirilebilir, bu nesnelere vasıtasıyla insan çevresi ve birbiriyle etkileşime girer.

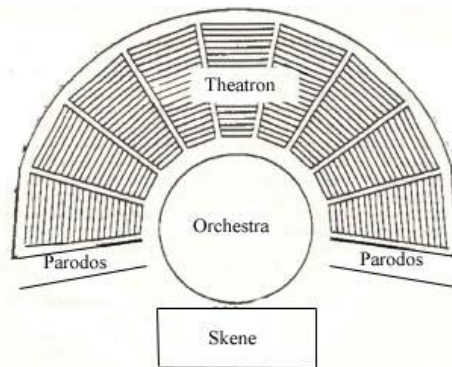
İşlevsel ve biçimsel niteliklerinin dışında, tasarlanan her şey aynı zamanda kültürel anlamı etkilerken kültürel ilkeleri yansıttığı ya da oluşturduğu da söylenebilir. TDK tasarımı şöyle tanımlanmaktadır; bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasarım çizimi, dizaynı. Aynı zamanda tasarım estetik, işlevsel, bağlamsal, kültürel ve toplumsal hususları dikkate alınarak insan ve çevre arasındaki etkileşime odaklanan çalışma ve uygulama disiplini. Biçimlendirilmiş bir disiplin olarak tasarım, modern bir kurgu olarak da tanımlanabilir. Tasarım kavramı, tasarımcının sentez gücü, ihtiyaç ve tekniğin olanakları eşleştiğinde ortaya çıkar ve tasarımcı, ihtiyacı karşılayan ve sistem oluşturan faydalı birleşimler düzenlediğinde bu kavrama sahip olur. Bu durum ya ihtiyaçtan ya da sanattan kaynaklanabilir. İhtiyaç halinde tasarımcı, taleplerdeki sentezlenebilecek girdilerde de sanata başvurabilir. Sanatta ortaya çıkan birçok kavram ve aşamada büyük ölçüde bir ihtiyacı karşılama gerekçesinden elde edilir (Gregory, 1966, s. 13).

Bekdaş ve Yıldız, tasarımı düşüncenin ifadesi, soyutun somuta dönüşme hali, söz konusu sürecin herhangi bir basamağında görülebileceği gibi, sonunda düşünceye en yakın olabilen durumu ifade ettiğini söylemektedir. Onlara göre “bilgi aktarımı” olarak da ifade edilen bu eylemi desteklemede “bağlantılar kurabilmek” önemli bir yere sahipken bu olgu yaratıcılık gibi önemli bir kavramı da beraberinde getirmektedir. Tasarım, heterojen bir sürece sahiptir, tasarım eğitimi de buna paralel olarak şekillenmektedir. Soyut ve somut girdilerin bir bütün olarak değerlendirildiği eğitim sürecinde, bireysel düşünme farklılıkları gözetilerek çeşitli yöntemler kullanılmaktadır (Düzgün Bekdaş ve Yıldız, 2018, s. 325).

## 1.2. Sahne Tasarımı

Sahne sözcüğü Arapçada aşne sözcüğünden gelmektedir ve fiil kökü olarak mekân sözcüğünden çıkmıştır. Mekân sözcüğü ise Arapçadaki Kevn den türemiştir. Mekân, yer, durulan yer, ev, hane, mesken ve mahal anlamına gelir. Kevn sözcüğü ise hudus, varlık, var olma demektir. Ayrıca vücut, âlem, kâinat, mevcudiyet anlamlarına da gelir (Sezgin, 2009, s.11). Sahne sözcüğü Türk Dil Kurumu sözlüğünde ise izleyicilerin kolayca görebilmeleri için genellikle yerden belli bir ölçüde yüksek yapılan, oyun, müzik vb. gösteri yapmaya uygun yer, oyunluk olarak tanımlanmaktadır.

Bir gösteri sunumu için hazırlanan sahneler de söz konusu mekân kavramından farklı değildir. Sahne tasarım dünyası çok geniş ve sonsuzdur. Hayal gücü, insan zihninin mekanları, şekilleri ve formları oyma, şekillendirme ve yontma olanağı olarak çalışır. Bu yaratım süreci ve bunun nihai olarak gerçekleştirilmesi, genellikle tasarım olarak adlandırılır. Her eser için her tasarımcının felsefe, stil ve süreç gibi farklı bir yaklaşımları vardır. Belirli bir estetik kuralı olarak, hiçbir tasarımcının tasarımları birbirine benzemez ve tasarımları sonsuza dek kendi benzersiz imzalarını taşır (Babak, 2006, s.6).



**Görsel.1:** Yunan Tiyatrosu Bölümleri, erişim tarihi: 25.10.2022

<https://www.reed.edu/humanities/110Tech/Theater.html>

Sahne geçmişten günümüze üzerinde sunum ya da gösteri yapan, oyunculara ve sanatçılara gereksinim duydukları alanı sağlayan yerdir. Bu alan izleyicinin izlediği mizansenin izlemeleri için özel olarak hazırlanmış yerdir. Bu açıdan bakıldığında ilk

zamanlarda aksiyonu ve hareketi seyircinin alması için ayrılmış bir mekân iken zamanla mekânı tanımlayan nitelikleri kazanmıştır. Bu yaklaşım biçimine ilk olarak Antik Yunan'da rastlanmaktadır. Fakat bugünkü anlayışa yakın sahne dizaynı Rönesans'la birlikte ortaya çıkmıştır (Sürmeli, 2010, s. 20).



**Görsel.2:** Dionysos Tiyatrosu, Atina, Erişim tarihi: 25.10.2022

<https://www.reed.edu/humanities/110Tech/Theater.html>

Sahne mekânının geçirdiği değişim ve dönüşümlerin sahneye konulan sunumun paralelinde olduğu görülür. Sahneleme olgusu en ilkel dönemden itibaren insanların yaşamsal alanı, inancı, korkusu ve amaçlarının doğrultusunda, ihtiyaçlara göre biçim almış ve ifade edilmek istenen olgunun ya da durumun sunumu olarak ortaya çıkmış ve çeşitli stillerde ortaya konulmuştur. Önceleri sahneleme ateş etrafında başlamış, kişinin bedenini ve ruhunu sunuma hazırlayarak yansıttığı anlatı biçiminde şükran, korku gibi duygu durumlarının sunulduğu ritüellerin barındırdığı anlatıları ortaya koyan bir iletişim aracı olarak kullanılmıştır. Bu bağlamda bakıldığında ise sunulan her türlü şey yine kendi içeriğinden kaynaklı olarak kendi tasarımını ya da kurgusunu beraberinde zorunlu olarak getirdiği görülmektedir.



**Görsel. 3:** Scamozzi'nin Vicenza'daki Teatro Olimpico'daki sahnesi, erişim tarihi: 25.10.2022  
<https://www.italyonthisday.com/2018/08/vincenzo-scamozzi-architect.html>

Özellikle batı tiyatrosunun tarihi ile karşılaştırıldığında, sahne tasarımının tarihi kısadır. Yunan tiyatrosunun uzun ve köklü geçmişinde binlerce yıl dekor kullanılmazken ancak 1600'lerin başlarından önce çok az dekor kullanıldığı görülmektedir. Sahneler Yunan ve Roma oyunları açık havada, özenli ve heybetli yapılarda sergilenirken, bu sahnelerde dekor kullanıldığını gösteren çok az kanıt vardır. Orta çağ Avrupa tiyatrosu, dönemin oyunlarının büyük bir kısmını oluşturan ayinsel dramada ihtiyaç duyulan çeşitli mekânların tasviri olarak sahne unsurların devreye girdiği görülür. 19. yüzyıl da ise Opera binaları, Amerika ve Kanada'da ortaya çıkan yeni kasaba ve şehirlerde inşa edilen ilk kamu binaları arasında yer almıştır. Rönesans, sanatta bir gelişim ve deney dönemidir. Rönesans'ın yaratıcı yeniden uyanış karakteri tiyatro yapılarının yanı sıra sahne tasarımını da etkilemiştir. Bu dönemde bazı tiyatrolarda mimarilerinin bir parçası olarak kalıcı setler inşa edilmiştir. 17. yüzyıldan 19. yüzyılın ortalarına kadar Avrupa'daki şehir ve kasabalarda ve özel mülklerde çok sayıda tiyatro inşa edilmiştir.1600'lerden sonra tiyatro prodüksiyonunun dekor ve eşya unsurlarının görsel görünümünden ve işlevinden sorumlu kişi olan dekor tasarımcısı pozisyonu 1920'lerin ortalarına kadar itibar edilen bir prodüksiyon pozisyonu haline gelmemiştir. Robert Edmond Jones, 1915 yapımı The Man Who Married a Dumb Wife (Aptal Bir Kadınla Evlenen Adam) adlı oyunuyla

genellikle ilk tanınan sahne tasarımcılarından biri olarak kabul edilir (Barker, C, Cruse, W., J. Gillette, M. 2021). Özellikle on dokuzuncu ve yirminci yüzyılda bilim ve teknolojiye meydana gelen gelişmeler ile sahne performansını artıracak dekor çözümlerinin gelişimi, sahneye koyma sürecini başka noktalara taşımaya başlamıştır. Sahnelenen oyunun etkisini ve anlamını etkileyen ses, ışık, dekor gibi elamanlarının çeşitliliğinin artması, görsel ve işitsel bir uyum sağlama zorunluluğunu beraberinde getirmiştir.



**Görsel.4:** MTV için yapılan sahne tasarımı 2017 Video Müzik Ödülleri Los Angeles, erişim tarihi: 26.10.2022

<https://www.bizbash.com/production-strategy/event-production-fabrication/media-gallery/13482589/12-modern-takes-on-stage-design>

“Sahne tasarımı, sahneye koyulan bir performansın seyirciye en iyi ve en doğru şekilde aktarılmasını sağlayan, mimarlık, resim, tarih, aydınlatma, müzik, döşemecilik, kostüm tasarımı, akustik, vb. birçok farklı disiplinin bir arada yer aldığı ve her disiplinin birbirini etkilediği bir süreçtir. İlgi çekici, oyunun genel yapısına uygun ve görsel açıdan zengin bir sahne kuşkusuz seyirciye iletilmek istenen düşünceyi yansıtmada etkili olmaktadır. Sahne tasarımı, sahne dekoru ve sahnenin çevre düzenini de kapsayacak biçimde, tüm gösterim mekânının biçimsel ve görüntüsel düzeni ve yapılandırılmasıdır. Bir diğer tanımlamada ise sahne tasarımı, yazın yapıtının istemleri doğrultusunda, rol yapan oyuncuların canlandırdıkları ortamın gereksinmelerini ve yaşadıkları anların atmosferini tasarlama sanatı olarak ifade edilmektedir” (Aktaran: Uysal, 2016, s. 28).

Tasarımcıların mekanının bütünü kapsayan uygulamalarında, izleyicinin sahnelenen oyuna dahil olması istendiğinde sahnenin bir bütün olarak değerlendirildiği görülmektedir. Burada sahne tasarımcısı izleyici, oyuncu ve sahnelenen oyun arasında kurulmasını istediği bağı güçlendirici unsur olarak yapılan her türlü deneysel yaklaşımın yapılması arayışına yönelmektedir. Denenen şeylerde her detay, bütünü kapsayan biçimde eserin mekânla olan interaktif etkileşimin de sorgulatmaya başlanmış ve yapıt ile bütünleşmesi sağlanmıştır. Bu açıdan bakıldığında o güne kadar gelen izleyici tavrı da değişmeye ve dönüşmeye başlamıştır. Sahnelenen gösteri için tasarlanan sahne mekânı, dekor olarak nesne seyircinin sahne, gösteri ve nesnelere ile bağ oluşturmaya neden olmuştur. Deneyim olarak izleyicinin bakış açısını değiştirmiş ve farklı yönlere çevirmiştir. Bu nedenle sahne bir bütün olarak ele alındığında oyunun tamamında yer alan her türlü detay gösterinin amacına katkı sağlarken aynı zamanda oyunun farklılaşmasına imkân sağlayacak esneklikte sahne tasarımlarına olan ihtiyacı da artırmıştır.

Geçmişten günümüzde sahneleme eyleminin gerçekleştirilmesi belirli, sabit ve katı mekânsal tanımlar giderek zamanla yerini farklı anlayış biçimlerine bırakmıştır. Sahne yaşayan bir yer olarak izleyene ve de izlenene olanak ve ortam sağlayan bir yapıdır ve ortadaki temsil her iki tarafın arasındaki ilişkiye biçim ve yön vererek etkileşim sağlamaktadır. En ilkel olandan en çağdaş temsile kadar bu ilişki farklı anlatı biçimlerini yaratma ve yakalamak için arayışları sürekli dinamik kılmıştır. Günümüzde anlatının biçimlenmesinde yeni kavrayışlar farklı disiplinleri bir araya toplamıştır. Sahnenin her yerde olabileceği düşüncesi ile farklı mekânlarda daha farklı ve her kesimden seyirciye ulaşma çabası alternatif sahne mekânlar yaratılmıştır. Bu nedenle sahne tasarımı zamanla başka biçimlere bürünmüş oyun ve izleyici arasındaki ilişkinin değişim geçirmesine neden olmuştur. Özellikle bu çağda ortaya çıkan performans sahneleri, sahne tasarımında izleyicinin rolünü başka katmanlara taşımış, mekân-gösteri-izleyici etkileşimini her seferinde yeniden kurgulamayı gerekli kılmıştır.

### **1.3. Sahne Tasarımının Temel Öğeleri**

Tasarımcılar dünyanın her yerinde sahne tasarımcıları müzikaller, operalar ve prodüksiyonlar için tasarım gerçekleştirmiştir. Sahne tasarımcısı, basit bir boyalı

zeminden, akla gelebilecek hemen hemen her türlü görüntüyü yansıtabilen sofistike LED projeksiyon ekranlarına kadar her zaman yaratıcı prodüksiyon ekibinin vazgeçilmez bir parçası olmuştur.



**Görsel.5:** Sahne tasarımının görsel öğeleri, erişim tarihi: 25.12.2022

<https://doi.org/10.1155/2022/6235913>

Bir sahne tasarımcısının en önemli işlevi, oyuncunun yeteneğini sergilerken onu destekleyecek ortamların da oluşturmasıdır. Oyuncunun işi oyunun hikayesini anlatmaktır ve oyuncunun bunu yapmasını sağlayan fiziksel ve sahnede başka bir dünya yaratmak ise tasarımcının işidir.

Sahne tasarımındaki en temel fonksiyon, kullanılan her türlü imgenin ya da nesnenin oyunun hikayesini desteklemek üzerine kurulu olmasıdır. Bu nedenle sahne tasarımcıları setleri, kostümleri, sesi ve ışığı oyunun amacına hizmet etmesi için tasarlamaktadır. Bununla birlikte, sahne sanatında gerçeği yeniden yaratılmasından daha fazlası vardır. Bu da hikâyenin içinde tasarımcı ve izleyici arasında bağlantı kuran daha derin bir anlamı ortaya çıkarır. Söz konusu bakış açısını bulmak ve tasarım ile ifade etmek tasarımcının işidir. Sanatın gerçekçilikten ayrıldığı ve tasarımın daha güçlü hale geldiği yer de tam olarak burasıdır. Sahne tasarımcısı oyun hakkında oyunun karakteristiği üzerinden görsel bir gerçek ya da metaforik anlatı biçimleri geliştirir ve bu yaklaşım biçimi de izleyicide güçlü duygusal tepkiler uyandırır.

Bir prodüksiyonun havası oyun boyunca değişebilir. Bu ruh halinin desteklenmesine yardımcı olmak yine sahne tasarımcısının işidir. Sahnenin bütününde

yer alan ışık, kostüm ve dekor kullanımındaki detaylar oyunun yaratmak istediği ruh halini izleyiciye yansıtır. Sahne tasarımı için görsel kompozisyon bir zorunluluktur, büyük ve küçük öğelerin sahnede nasıl düzenlendiği ile ilgilidir.

Sahnedeki tüm öğelerin çizgisi, biçimi, dokusu ve kütlesi önemlidir. Her bir oyun ya da gösterideki kompozisyon, düzen veya huzursuzluk, istikrar veya kaos hissi yaratabilir. Buradaki odak noktası, sahne kompozisyonu ve ışıklandırma yoluyla oluşturulur. Aydınlatma tasarımcısı seyircinin gözünü alanın etrafında yönlendirmek için sahnenin farklı kısımlarını yoğunlaştırabilir ve karartabilir. Işığın sahneye yansımaya biçimleri izleyicinin odaklanmasına yardımcı olabilir. Ayrıca kostümler, renk, çizgi, doku ve değer kombinasyonları yoluyla kompozisyon oluşturabilir. Bu nedenle sahne tasarımcısı, ışık tasarımcısı, kostüm tasarımcısı gibi tüm tasarımcılar bir bütün halinde oyundaki her teatral an için kompozisyon oluştururlar.

“Sahne tasarımcısı, yönetmenle, oyun yazarı ile müzikçiyle ve oyuncuyla oyunun toplumsal görevine ilişkin olarak uzlaşma içinde olabilir, onlar tarafından desteklenebilir ve her desteği kullanabilir; ancak, bundan dolayı kendi çalışmasının bütün öğelerin sınırsızca kaynaştığı "yapıtın bütünlüğü" içinde eriyip gitmesine göz yummamalıdır.” (Brecht, 1982, s. 28).

Sahne tasarımcısı izleyicinin mekân algısını önemli ölçüde değiştirebilir. Sahne tasarımı sanatı seyirciyi mekânın sihirli bir şekilde sonsuz bir doğal manzaraya, karanlık bir klostrofobik yere veya tek bir spot ışıklı alana dönüştüğüne inandırılabilir. Bütün bunlar tasarımcıların “dramatik hayal gücü” aracılığıyla gerçekleşir ve izleyicinin teatral hayal gücünü harekete geçirme tasarımcının yetilerine bağlıdır. Ruh halinde olduğu gibi, sahnede her şey her an değiştirilebilir. Yönetmen, aydınlatma tasarımcısı ve set tasarımcısı, bu değişikliklerin meydana gelebilmesi için set tasarımının planlanmasında iş birliği yapar. Bu iş birliği sayesinde yönetmen, oyunun hikayesini anlatmak için sahne tasarımını kullanır. Dolayısıyla yönetmenle birlikte sahne tasarımcıları oyunun görsel dünyasının yaratıcıları olarak hizmet ederler. Oyuncuların yaşadığı dünyayı yaratan tasarımcıların sanatsal kreasyonları aracılığıyla

seyirci, güçlü ve duygu yüklü bir gösteri deneyimi yaşar. Prof. Dr. Özdemir Nutku 'ya göre;

“İyi hazırlanmış bir rejide yer alması gereken öğeler; sahne genel planı (sahnenin krokisi ve mimarisi), dekor genel planı, ışıklama genel planı, dekor taslağı, giysi çizelgesi, giysi taslakları, aksesuar listesi, marangoz planları, malzeme listesi, uygulama resimleridir” (Sezgin, 2009, s.65).

#### **1.4. Sahne Tasarımında Nesne ve İmge**

Sahnedeki sunulan ister geleneksel tiyatro olsun ister modern performans olsun, içerisindeki insan figürünün yanında yer alan nesne ya da başka şeyler temsilin görsel etkisini artırır. Oyuncunun varlığı ile birlikte sahne öğeleri kendini mekânda asimile eder ve sahnelenen gösterinin karakteri olarak değerlendirilebilir. İnsan ya da onun temsili bir nesneye indirgenebilir veya kendisine verilen sanatsal sorumlulukla kendi varoluşunu kazanan nesnelere yanında diğerleri arasında salt bir sahne elemanı olabilir. Hareketli kanatlar, maskeler, figürler, mekanik yapılar, motorlu zeminler, hareket halindeki ışık ve görsel efektler, sahne olayının kahramanlarıdır ve sadece oyunu tamamlayan basit unsurlar değildir. Dramaturginin bir parçası olarak özel olarak yazılmış olsun ya da olmasın, sahne tarihinin tüm çağlarında ve kültürlerinde sembolik işlevlere sahip sahne veya teatral nesnelere örneklerine rastlanmaktadır. Ancak bu nesnelere gerçekten bir karakter statüsüne sahip değildir. Sahnelemenin başrolü üstlendiği 19. yüzyılın sonlarından itibaren, her öğenin oyuna hizmet ettiği, nesnelere ve aktörlerin yan yana oynadığı ve oyunun anlamını ifade etmede esas aldığı bir bütünlük çerçevesini belirleyen bir sınır çizdiği görülmektedir. Sahnedeki nesne, gösterideki gerçek karakterini 20. yüzyılın başında avangart sanatçıların ortaya çıkmasıyla elde etmiştir.

Yirminci yüzyıl ile birlikte, yaşanan gelişmeler bireyin yaşam algısını da değiştirmiştir. İnsana insanı, insan ile anlatan performans sahnemeleri ortaya çıkmış buna bağlı olarak mekân algısı değişmiş ve sahneye konulan performansların çeşitliliğinin artması da sahne tasarımında yeni arayışların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Performansların çeşitlenmesi sonucunda oyunu, sahneyi, oyuncuyu ve

izleyiciyi bir bütün olarak ele alan ve sahne atmosferinin tasarımını tek merkezde toplayan bir oluşum görülmeye başlanmıştır. Bu bağlamda da yönetmen ve sahne tasarımcılarının, oyunun oynanacağı mekândan, oyuncunun konumundan izleyicinin konumuna kadar bütünleşik tasarımı merkezlerine aldıkları görülmektedir.

Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944), “nesnelerin dramaları” ile geleneksel türlere alternatifler sunmak istemiştir. Vengono'da (1915), nesnelerin kendi yaşamları vardır ve gölgelerin sahnelenmesi sayesinde hareket ederler, böylece karakter olurlar. Il teatrino dell'amore'da (Aşkın Küçük Tiyatrosu), nesnelere karakter olarak farklı durumlarını kelimeler yerine seslerle ifade ederdi. Marinetti, fütürist “sentezlerin” sahnelenmesinde bile dramaturjideki aktif rollerini vurgulamak için aydınlatma şemalarını kullanarak nesnelere izole etmiştir. Teknolojinin hızlı geliştiği yirminci yüzyılın başlarında ortaya çıkan akım makineyi, elektromekanik yapıları yüceltmıştır. Dönemin ve akımın niteliklerine bağlı olarak hız'ı ön plana çıkartmayı amaçlayarak geçmişin sanat kuramlarına ve İtalyan toplumunun geçmişe bağımlı yaşayış tarzına karşı düşünce ortaya koymuştur. Bu düşüncelerde, gerçekçi tiyatroyun akıl, mantık ve bilgi değerlerine karşı çıkmaktadır. Bu nedenle daha hareketli ve mekanik tiyatro savunulmuştur (Şener, 2008, s. 238). Tüm varlıklar, olgular, kavramlar, somut ya da düşsel nesnelerin tamamı nesne ya da dış gerçeklerle anlaşılır. Öncelikle görsel boyutuyla kitleye ulaşan tiyatro sanatında sahne düzeni anlatımın ilk ve temel koşulunu oluşturur. Dekorda çok fazla nesnenin kullanılması değil, onların üstlendiği işlevler çok daha önemlidir (Aktaran Genç, 2002 s.127)

Soyut tiyatro da dahil olmak üzere tüm avangart hareketlerde nesne, oyuncuyu yüksek konumundaki tahttan indirmiştir. Vladimir Mayakovsky'nin Tragedy adlı eserinin başlığı Şeylerin İsyanı'dır. Oyun duyarsızlaşma ve kişileştirme fikri üzerine kuruludur. Oyunda sayısız nesne böylece karakterler haline gelmiştir. Malevich, Kruchenykh ve Matyushin tarafından yazılmıştır. İnsanların kemikleşmesini ve şeylerin nasıl hayata geçebileceğini ele almaktadır. Özgürleştirilen nesnelere insanların arasına girer, davranışlarına hükmeder ve alt üst olmuş bir dünya yaratır. Ayaklanma, geleneksel dile ve gündelik mantığa karşı yöneltilir. Özellikle Kübist, Dada ve Sürrealist kolajlarda bir araya getirilen nesnelere bulunan montaj ilkesi, gündelik

nesnenin bağlamından çıkarılıp yeni bir anlamsal değer kazandırılması tiyatroya da girmiştir. Marcel Duchamp'ın hazır-yapımı olan buluntu nesne, aşına olunan nesneye temel kullanımıyla ilişkili olandan başka bir ek anlam, sembolik ve metaforik bir değer kazandırmayı içeren, sahne için doğal bir süreci zaten barındırmaktadır (Grazioli, 2009).

Sahnede, nesne yalnızca doğal bağlamını terk etmekle kalmaz, aynı zamanda engelleme, ışık değişiklikleri veya müzik kullanımı sayesinde hem fiziksel hem de ifadesel hareketle donatılmıştır. Enrico Prampolini “Fütürist Sahne Tasarımı” bildirgesinde, sahneyi yenilemekten bahsetmiştir. Yenilemenin getireceği özellik, boyanmış sahnenin ortadan kalkması, böylece boyanmış bir fon perdesinden ibaret olmamasıdır. Işıklı bir kaynaktan çıkan kromatik ışınlar tarafından canlandırılan boyasız elektromekanik bir mimariye dönüşmesi hedeflenmiştir. Boyalı panolara karşı çıkışta Adolph Appia'nın düşünceleri gündeme gelir. Renkli floresan borulardan, sahnede aktörün yerini alan endüstri karşısında insanın kendisini makineden küçük görmesinin bir yansımasıdır. Nesnelere ön plana çıkışı sahnelerde dramaturginin ve karakterlerin geleneksel işlevinin ortadan kaldırıldığı ve eylemin ışık, şekil ve renk hareketlerinden oluştuğu soyut bir sahne sunar. Bu tür deneylerin zirvesine Bauhaus hareketi sırasında ulaşılmıştır. Bauhaus Tiyatrosu, temelini Wassily Kandinsky'nin soyut sahne kompozisyonu anlayışının temelinde “ruhsal” olması gerektiğine inanarak sahnedeki insan varlığını reddeder ve László Moholy-Nagy ile olduğu gibi mekanizasyonun kullanımı yoluyla çözümler önermiştir. Laszlo Moholy Nagy'nin Bauhaus sahnesine oldukça farklı bir açıdan yaklaşmıştır. Soyut resim sanatçısı olan Nagy'nin çalışmalarının temelinde, yeni bir uzay anlayışı için "hareket halindeki vizyonu yakalamak yatar. Geleneksel yöntemlerle tamamen önyargısız olarak, bir bilim adamının merakıyla yeni deneyler yapan sanatçı, görsel temsili zenginleştirmek için çalışmalarına yeni malzemeler ve yeni mekanik araçlar uygulamıştır. Bununla birlikte sahne için form, hareket, ses, ışık, renk ve kokunun bir sentezini sunan yaklaşımları da uygulamaya sokmuştur (Grazioli, 2009).

Kurt Schmidt, *Mechanisches Ballet*'inde organik formları soyut geometrik formlarla değiştirmiştir. Mekanik Bale, (1923) dansçıların gerçek bir referans olmaksızın boş bir alanda renkli figürlerin “taşıyıcıları” olduğu yer olarak

tanımlanır. Andor Weininger, soyut silüetlerin mekanik bir sahnede hareket ettiği Abstrakte Revue'yu sunmuştur. “Soyut nesnelere” de Oskar Schlemmer tarafından Bauhaus Dansları, sopa dansları, çember dansları, metal dansları vb. ile kullanılmıştır. 1960'ların ve 1970'lerin sanatsal eğilimleri, öncü sanatçıların bıraktığı yerden devam etmiştir. Pop Art, süreci tersine çevirerek sıradan nesneyi bağlamından çıkararak yüceltmek yerine, nesneyi seri üretilen bir günlük tüketim maddesine indirgeyerek küçültmüştür. John Cage ve Fluxus hareketi, nesnenin ve günlük yaşamın başrolde olduğu fütürist yaşamı sahneleme özlemini istedikleri gibi yönlendirmişlerdir. Buna karşılık, arte povera, kavramsal tip kurulumlarında en “mütevazı” malzemeleri ve nesnelere yeniden kullanmıştır. Bu hareketler, 20. yüzyılın ikinci yarısında sahne sanatları üzerinde önemli bir etki yaratmış görülmektedir. Stuart Sherman, Bob Wilson'ın minimalist gösterilerinin bir tür minyatürleştirilmesini yaratırken, Paul Zaloom ve The Bread and Puppet Theatre, kullandıkları nesnelere metaforik ve politik bir anlam kazandırmıştır (Grazioli, 2009).

20. yüzyılın sonlarına doğru hem nesne gösterimleri hem de figür sunumlarında estetik ilkeler giderek farklılaşmaya başlar. Sunumlarda nesnenin konumu, durumu ve hareketleri insan davranışına dönüştürülmüştür. Geleneksel animist kültürler sunumlarında olduğu gibi cansız bir nesnenin bir tür “yaşam” kazanma biçimini gösterir. Basit bir nesne ile bir gösteri nesnesi de ilken gösterilerde olduğu gibi ayin törenlerinde kullanılan fetişlerdeki gibidir. Bu tarz ikonlar, ayinlerde olduğu gibi gösteri sanatlarında da kutsal temsillerin mekanik figürleri halini alır. Bu nesnelere hangi sahnede olursa olsun kutsal gösterinin bir parçası olarak kabul edilir.

Sahnede nesnenin yoğun kullanımı nesne sunumu olarak adlandırılabilir. Bu sahneleme şeklinde tıpkı nesnelere tiyatrosunda olduğu gibi kendini oyuncudan ayırmakla kalmaz, aynı zamanda karakter figürlerden bağımsız şekilde kendine sahnede yer bulur. Bu bağlamda da nesnenin konumuna göre oyunda izleyiciye verilmek istenen mesajın doğrudan veya dolaylı olarak aktarılmasına katkı sağlayarak mekânın hikâyeye ile bütünleşmesi, hikâyenin inandırıcılığını güçlendirir.

Sahne tasarımındaki sahne geçişleri, aksesuarlar, dekorlar, ses, kostümler ve ışıklar bir bütün olarak algılanır. Bu görsel bileşenlerin bir hikaye anlatması hedeflenir. Sahne tasarımında mekân kurgusu çizgi, biçim, boyut, konum, renk, değer, doku vb. bileşenlerden oluşur ve kostüm, ışık ve ses tasarımı ile bütünleşir. Bu sahnelerde birçok farklı malzeme türü (kumaş, kauçuk, plastik, kâğıt, ip, kalay, ahşap) kullanılmakta ve estetik tercihlere göre esnek, sert veya elastik olabilmektedir. Malzemenin niteliği ve özelliği, aslında insan hareketine ve dolayısıyla çağrışımla akla getirilen bir tutuma karşılık gelmektedir.

### 1.5. Mekân Olarak Sahne

Arapça bir sözcük olan mekân var olma, varlık, vücut anlamındaki “kevn” sözcüğünden türemiştir (Aslan, Aslan ve Atik, 2015, s.139). Mekân veya yer; çeşitli yaklaşımlarla farklı ele alınmakla birlikte geniş manada, insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk ve sınırları gözlemci(ler) tarafından algılanabilen uzay parçası olarak tanımlanabilir. Genel anlamda mekân, insanların içinde hareket edebileceği, eylemde bulunabileceği, ya düzlem elemanlarının bir araya gelmesiyle ya da üç boyutlu kütlelerin oyulmasıyla elde edilen kavramsal bir varlıktır (Göler, 2009, s.8).

Bir mekân yaratmada olmazsa olmaz koşul olarak onun mutlaka her yönden kesin engellerle sınırlanmış olması gerekmektedir. Mekânı uzamdan ayıran en önemli fark da aslında bu noktada ortaya çıkar. Mekânı oluşturan sınırlandırma kısıtlama gibi fizikî olabileceği gibi yalnızca algı yanılmasıyla da olabilir. Bu noktada önemli olan mekânın belli veya belirsiz olmayan sınırlarının algılanabilir olmasıdır. Mekâna yaklaşım öncelikli olarak görme duyusu kaynaklı algıya ağırlık verilse ve diğer duyumsama şekilleri ihmal edilse de algılama aslında tüm duylardan farklı oranlarda etkilenir.

Mekân algısı psikolojisi temel olarak; kişinin mekân içerisinde veya çevresinde kısa veya uzun süreli deneyim kazanması ve bu doğrultuda mekânın hatırlanması ile ilgilidir. Bu deneyim hareket ve zaman kavramına bağlı olarak değişirek gelişir. Aynı zamanda kişinin mekân içindeki konumunun mekânsal ilişkileri çözümlemesi ile de bağlantılı olduğu gözlenmiştir. İç mekân algılaması en temel tanımıyla, bakanın

kendisi ile çevresinde gördüklerinin birbirlerine göre konumlarını algılaması olarak tanımlanabilir. İnsan içinde bulunduğu mekân ile sürekli bir etkileşim halindedir. Mekânın bünyesindeki fiziksel etkenler, kullanıcıları sürekli uyarır. Mekân; sınırları, yüzeylerin formu, renkleri, dokusu, anlamı vb. gibi özellikleriyle kavranmaya çalışılır. Mekânın fiziksel değişkenleri ile psikolojik faktörler arasındaki ilişkileri kapsayan ‘Mekânsal Algı’ kavramına açıklık kazandırmak için çevre bileşenlerinin toplam etkisinin saptanması gerekmektedir. Mekânın algılanması sorunu sadece alıcılarımızın verdiği bilgilerin tüm değerlendirilmesine değil, bunlardan bazılarının filtre edilmesine, yani parazitin kesilmesine veya algı şiddetinin azaltılmasına bağlıdır. (Aslan, Aslan ve Atik, 2015, s.140-141).

Mekân kavramı, sahne tasarımını doğrudan ilgilendirdiği için önemlidir. İletişim ortamı olarak sahne mekânı, oyunun en belirleyici unsurlarından biridir. Olaylar, neresi ve nasıl bir yer olursa olsun bir mekân içinde cereyan ederler. Mekân gerçek yaşamda olduğu gibi insan varlığının ve diğer bütün maddi, manevi unsurların bağımlı olduğu bir kavramdır. Sahnede “görülen” her nesne, gündelik hayattan farklı anlamlar taşır. Bir mekânı oluşturan mobilya, aksesuar, zemin gibi tüm bileşenlerin görsel etkileri, onların tasarım öğeleri olan; nokta, çizgi, renk, form ve dokunun uyarıcı özelliklerinden etkilenerek bunların her birine anlam yüklenmesiyle oluşur (Dommelen, 1971, s.282). Sahnenin kendisi başlı başına bir göstergedir. Estetik kodlamalar belirli bir anlam bütününe hizmet eder. Bu konuyla ilgili olarak Donahue şunları söyler: Bir gerçek nesne sahnede kullanıldığında, kullanıma yönelik işlevi sahnenin işlevinin baskısı altında kalır. Sahnede kullanılan her nesnenin oyun alanındaki konumu ve stili; sosyolojik, kültürel ve teatral işlevler kazanır ve bir nesneden daha fazla bir şeydir. Onun anlamı, diğer işlevlerini aşar ve başka bir anlama yönlendirir. Gösterge dizgesinin içinde bir şey başka bir şeyin yerini alabilir ve sahnenin oluşumuna, dönüşümüne izin veren şey bu gösterge dizgesinin kendisidir (Donahue, 1993, s. 83).

#### **1.6. Sahne Tasarımında Görsel Sanat Nesnelere Kullanımı**

Sahnede yer alan sanat nesnesi veya benzeri işaretler aracılığıyla insan, izlediği performansını bilinçli olarak kavrar. Böylece sahnede gerçekleşen aktarım boyutu ile nesne ve işaretlerle anlatılmış olur. Dolayısıyla sahnelenen yapıt ile o yapıtın

bir parçası olan sanat nesnesi ve işaretler ise oyundan ayrı ve soyut olarak değil belli bir kurgu içinde algılanıp anlaşılırlar. Bu nedenle sahne tasarımı açıkça bir sanat biçimidir ve görsel sanat yapıtı üreten sanatçılar da sahne tasarımının bir parçası olmuşlardır.

Sahnedeki göstergelerin çoğul anlamlar taşıyabilme özelliği ve göstergeler arasındaki geçişlilik, bağımlılık gibi sahnenin her unsuru için geçerlidir. Sahnedeki her nesne gösterge dizgesi içinde farklı anlamlar taşıyabilirler ve bu, göstergeler arasında birbirine bağımlılığı, birbirinin yerine geçebilmeyi beraberinde getirir. Sahne tasarımı çalışmalarında, kullanılan her unsurun anlamlarının birbirlerini etkilediğine ve bir dizge içinde oluştuğuna dikkat etmek gerekir. Sahnedeki oyuncu için bir çevre yaratmak; oyunun tonunu ve stilini kurmaya yardımcı olmak; gerçekçi oyunu, gerçekçi olmayan oyundan ayırmak; iletişim ortamını kurmak, bir tasarım konsepti geliştirmek; gerektiğinde oyun için merkez bir imge veya metafor oluşturmak; dekoru diğer yapımla unsurlarıyla ilişkilendirebilmek, pratik tasarım problemlerini çözmek vurucu bir noktadır. Dekor olarak tek başına değil, aynı zamanda oyunun diğer bütün unsurlarıyla birlikte anlam kazanmaktadır. Kullanılan imge, oyunun bel kemiği olabilir. Tasarımın, sahnelenen performans tonu ve stili üzerinde önemli bir katkısı vardır. Bu bağlamda da sahnede kullanılan üç boyutlu plastik yapıların bir dizge içindeki göstergelerin geçişliliği sahnede çoklu göstergesel yapı arz ederler. Bir gösterge sergilenen performansın herhangi bir noktasında, birden fazla yan anlam taşıyabilir. Dekorun bir parçası olarak heykel, simgesel unsurlar barındıran bir öge olarak anlam yüklenmişken, başka bir sahnede farklı anlamı taşıyabilir ya da heykele yüklenen bu anlamlar, başka dekor parçalarında ya da atmosfer özelliklerinde yansımalarını bulabilir. Bu nedenle sahne tasarımı çalışmalarında, kullanılan her unsurun anlamlarının birbirlerini etkilediğine ve bir dizge içinde oluştuğuna dikkat etmek gerekmektedir.



**Görsel.6:** Pablo Picasso ve sahne ressamıları Ballets Russes' Parade setinde, 1917, erişim tarihi: 15.09.2021 <https://interlude.hk/artists-opera-ballet-pablo-picasso>

Sahne mekânı ve orada kullanılan öğeler aslında oyuncular için bir çevre yaratmak; oyunun tonunu ve stilini kurmaya yardımcı olmak; gerçekçi oyunu, gerçekçi olmayan oyundan ayırmak; iletişim ortamını kurmak, bir tasarım konsepti geliştirmek; gerektiğinde oyun için merkez bir imge veya metafor oluşturmak; dekoru diğer yapım unsurlarıyla ilişkilendirebilmek, pratik tasarım problemlerini çözmek anlamını taşır. Bu bağlamda dekor olarak kullanılan her nesne tek başına değil, oyunun diğer bütün unsurlarıyla birlikte anlam kazanmaktadır. Görsel sanatçılar ve sahne arasındaki ilişkinin, Edvard Munch'un 1906'da Ibsen'in Ghosts prodüksiyonu için yaptığı resim seti parçalarından David Hockney'nin Glyndebourne'daki çalışmasına kadar dans, tiyatro ve opera prodüksiyonları için tasarım yapan birçok tanınmış figürle devam eden ve iç içe geçmiş bir tarihi vardır (Lawson, 2012).

Munch'un tiyatro kariyeri, Paris'teki bir tiyatronun ondan Ibsen'in Peer Gynt ve John Gabriel Borkman yapımları için programlar tasarlamasını istemesiyle başlamıştır. 1906'da Alman tiyatro yönetmeni Max Reinhardt modern izleyicilerin dikkatine Michael Frayn'ın Afterlife oyununun kahramanı olarak getirilmesi ile daha da ileri gitmiştir. Reinhardt, Munch'un resimlerinde teatral bir çerçeve görmüştür ve sanatçıyı Ibsen'in Hayaletlerinin bir Münih prodüksiyonunu ve bu başarılı olduğunda bir Hedda Gabler tasarlamaya davet etmiştir. Tate sergisinin büyüleyici bir şekilde gösterdiği gibi, Munch da kendi özetinin ötesine geçmiş ve Ibsen'in çalışmalarının temalarından veya ruh hallerinden ilham alan bir dizi tablo üretmiştir. Harold Pinter oyununu aydınlatan bir dizi Lucian Freud tablosunu veya Jasper Johns'un setlerini içeren bir David Mamet oyunları farklı alanlardaki sanat dâhileri

arasındaki empatik bağın görülmesini sağlamıştır. 1940'larda İngiliz sanatçılar John Minton ve Michael Ayrton, John Gielgud tarafından bir Macbeth de dahil olmak üzere yapımlarda yer alırken aynı şekilde Andy Warhol, 1950'lerin başlarında New York'ta tanınmayan genç bir gençken Theatre şirketinde çalışmıştır. Dalí ve Picasso da sahne setlerinde çalıştı. Daha yakın bir zamanda, Tracey Emin, Picasso'yu tiyatrodan çalışmaya teşvik eden Fransız yazar-sanatçı Jean Cocteau'nun bir oyunu olan Les Parents Terribles'in 2004 teki Londra yapımını tasarlamıştır. Bunun dışında, sahne için tasarım yapan büyük İngiliz sanatçılar- Graham Sutherland, David Hockney ve Howard Hodgkin gibi - operalar veya baleler üzerinde çalışma eğilimindediler ve Hockney, A Rake's Progress'in ünlü bir versiyonunu yaratmıştır. Damien Hirst veya Freud veya Johns tarafından yaratılan bir tiyatro seti potansiyel olarak milyonlar değerinde olacak ve bu nedenle güvenlik ve sigorta sorunları yaratması ile birlikte sahne için büyük bir sanatçı sahnede çalıştığında ekonomik faktör devreye girer. John Logan'ın Amerikalı sanatçı Mark Rothko'nun hayatını dramatize eden Kırmızı adlı oyununun prodüksiyonlarından sonra, gösteri sırasında yaratılan sahte Rothko'ların sanat piyasasına sızmaları durumunda imha edilmesi gerektiği söylemektedir (Lawson, 2012).

Modernizm ile başlayan süreçte disiplinler arasındaki geçirgenlik ile ortaya çıkan yeni etkileşim ve eğilimler yeni ortamları da beraberinde getirmiştir. Pek çok açıdan dönüşüme açık hale gelen sanatçılar, pek çok disiplini bir arada kullanma özgürlüğünü kullanarak tasarım sürecini disiplinler arası bir boyuta taşımıştır. Görsel sanatçılar ile sahne arasındaki ilişkinin devam eden ve iç içe geçmiş bir tarihi vardır ve geriye dönüp bakıldığında dans ve modern sanat arasındaki ilişkiye dair herhangi bir değerlendirme Ballet Russes ile başlatılmaktadır. 1909 ile 1929 yılları arasında Avrupa ve ABD'de sezonlar boyunca performans sergilenen Ballet Russes'in coşkulu tarzı, balede devrim yaratan ama aynı zamanda güçlü bir sanat formları, moda ve iç tasarım güçlü bir estetik deneyim sunmuştur. Bu gösteride yirminci yüzyıl görsel kültürünün Pablo Picasso, Georges Braque, Henri Matisse, André Derain, Wassily Kandinsky güçlü isimleri imza atmıştır. Sanat tarihçisi John E Bowlt, Diaghilev and the Golden Age of the Ballet Russes'in kataloğunda, sanatçıların "tiyatroyu bir maddi form laboratuvarı olarak kullanmak için stüdyo resimlerinin çerçevelerini nasıl aştıklarını" anlatmaktadır. Yapımların kısa ömürlü doğası, sanatçıların daha deneysel olmak için kendilerini özgür hissetmeleri anlamına geliyordu. O zamanlar bunun anormal bir deneyim olduğunu hissetmiş olsalar da geriye dönüp baktıklarında,

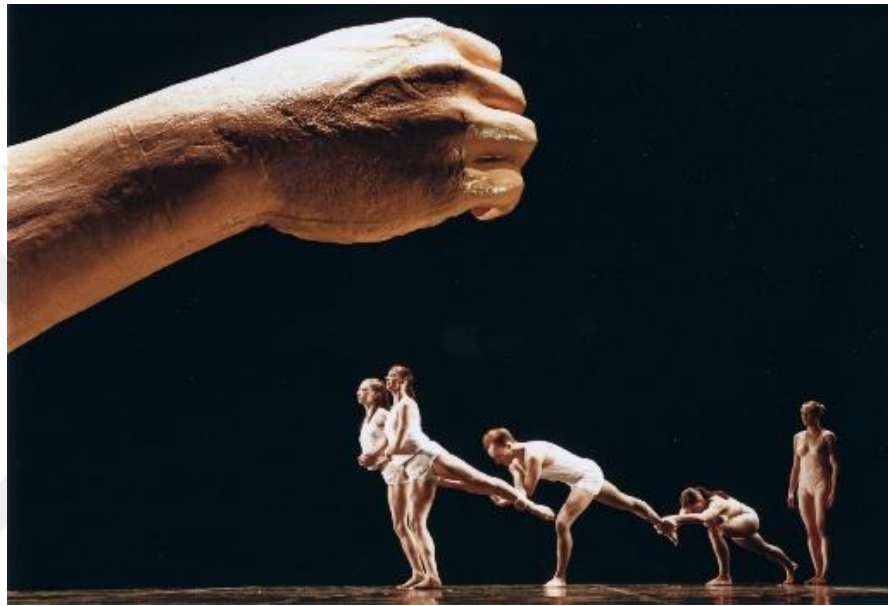
kariyerlerinin gelişiminde kostümler ve dekorlar önemli bir yer tutmaktadır. Guillaume Apollinaire, performans hakkında; "resim ve dans, plastik ve mimik sanatının" bu ittifakı ... daha eksiksiz bir sanatın gelişine işaret ettiğini ve "Dans ve modern sanat arasındaki ilişkiye dair herhangi bir değerlendirme muhtemelen Ballet Russes ile başlayacağını" söylemektedir (Elephant, 2019).



**Görsel.7:** Dans Eserleri I: Merce Cunningham / Robert Rauschenberg, erişim tarihi: 08.10.2021  
<https://elephant.art/visual-artists-designing-stage/>

Dansçı, Merce Cunningham'da John Cage'den Robert Rauschenberg, Jasper Johns, Robert Morris, Bruce Nauman, Nam June Paik, Yvonne Rainer, Stella, Andy Warhol, Trisha Brown, Charles Atlas ve Tacita Dean.'e kadar çok sayıda görsel sanatçı, besteci, müzisyen, film yapımcısı ve dansçıyla çalışan sanatçılardan biridir. Cunningham ve Cage, bestelenmiş müzik ile koreografisi yapılmış dansın birbiriyle ilişkilendirilmek yerine tek bir performans içinde ayrı ayrı var olabileceğine inanmıştır. İlişkilerinin "tam yetki" üzerine kurulduğunu söyleyen Rauschenberg, hayatı boyunca, genellikle sanatsal üretimiyle ilişkilendirilen çok sayıda set tasarımı yapmıştır. Minutiae için katlanabilir dekoru (1954) resim, kolaj, kumaş ve heykeli harmanlayan melez işleri tanımlamak için ilk bağımsız yaklaşım biçimidir. Yaptığı diğer diğer setlerinde kinetik, bulunan nesnelere, asamblaj ve farklı görüntülerin montajlarını kullanmıştır. Rauschenberg, 1960'ların sonunda dansçı ve koreograf Trisha Brown ile Cunningham tanışmıştır. Geleneksel sahne dekor anlayışını reddeden Glacial Decoy (1979), Rauschenberg'in sahnenin arkasına uzanan büyük ekranlara yansıtılan 620 siyah beyaz fotoğraf slaytı oluşturmasıyla bir sahne

önü ortamındaki ilk performansı gerçekleştirmiştir. 1980'de Fujiko Nakaya , Brown'ın Opal Loop / Cloud Enstalasyonu için sis heykelleri için geliştirdiği teknikleri kullanarak bir sis enstalasyonu üzerinde çalışmıştır. Sanatçı Donald Judd'da performans sırasında yükselen ve alçalan Newark (Niweeorce) (1987) için kırmızı, sarı ve mavi renkte yarı saydam, renkli arka planlar yaratmıştır (Elephant, 2019).



**Görsel.8:** Michael Clark, Before and After: The Fall (2001), erişim tarihi: 08.10.2021

<https://elephant.art/visual-artists-designing-stage/>

1970'lerin başında film yapımcısı ve sanatçı Charles Atlas, Cunningham ile çalışmaya başlamış videoyu ve koreografi ile birleştirerek televizyon aracılığıyla deneyimlenecek dansları sahnelemiştir. Charles Atlas dansçı ve koreograf Karole Armitage aracılığıyla Michael Clark ve Armitage Cunningham ve Cage tarafından yönetilen bir yaz okulunda tanışmıştır. Atlas, 1986'da ikonik kurgusal belgesel Hail the New Puritan'ı çekmenin yanı sıra, 1980'lerin başından beri Clark'ın gösterileri ve komisyonları için özel projeksiyonlar ve ışıklandırma tasarlamıştır. Clark, Atlas'ın yanı sıra Stevie Stewart, Chanel, Dries Van, Huseyin Çağlayan gibi günümüz tasarımcılar ile çalışmıştır. Alexandra Bachzetsis'in Ottolinger'den Cosima Gadiant ile iş birliği; Chopova Lowena'nın Gery Georgieva ile ilişkisi, Akram Khan'ın Anish Kapoor ile çalışması; Wayne McGregor'un Olafur Eliasson ile görsel konsepti

üzerinde çalışması Birleşik Krallık 'ta koreograflar ve sanatçılar arasındaki norm haline gelmiştir (Elephant, 2019).



**Görsel.9:** Tree of Codes, Wayne McGregor. 1987, erişim tarihi: 08/10/2021

<https://elephant.art/visual-artists-designing-stage/>

Heykelin hem dış formu hem de kapsadığı mekânın algılanması bakımından mekânın özelliği heykelden edinilen izlenimde önemli bir rol oynar. Mekân-heykel etkileşiminde heykelin mi mekânı yarattığı, yoksa mekânın şeklinin mi heykelle bir hacim kazandırdığı sorusunun yanıtı kuşkusuz girilen bu ilişkide – birbirlerinin varlık nedeni olmalarında yatmaktadır. Heykel yalnızca bir form olmaktan çıkarak içinde bulunduğu mekâna anlam katan, mekânın kimliğinin oluşmasını sağlayan olgu olur. Sınırlandırılmış bir alan olarak sahne içindeki mekân kavramı heykelle girdiği ilişki açısından incelendiğinde iki yönüyle önemlidir. Bunlardan birincisi, içerisinde belirli eylemlerin yer aldığı fiziksel çevre parçalarıdır. Bu yönüyle mekân maddeseldir ve çevresindeki nesnel öğelerle ilişki içerisindedir. (Karaaslan, 2005, s. 290) Mekân ve performans ile çevreyi oluşturan bu nesnelere, biçimiyle, rengiyle o izleyici için uyarıcı, oyunun ritmini kavrayıcı nitelikler kazandırır.



**Görsel.10:** Frontier, erişim tarihi: 08.05.2021

<https://magazine.artland.com/artistic-collaborations-martha-graham-isamu-noguchi/>

Bu bağlamda bakıldığında heykeltıraş-tasarımcı Isamu Noguchi ve dansçı-koreograf Martha Graham iş birliği en güzel örneklerden biri olarak değerlendirilebilir. Sanatçı olarak ikisi de aşırı duyarlı ve güçlü duygulara sahiptirler. Isamu Noguchi'in sahne tasarımları günümüz yerleştirme akımının ilk örnekleridir. Bu tasarım ve yerleştirmelerde Isamu Noguchi sembolik soyut elemanlara başvurarak sahneyi bir heykele dönüştürür. İkilinin ilk çalışması olan Frontier'dir ve bu birliktelikten ortaya çıkan setten Martha Graham, çok etkilenir. Mekânı heykelsi olarak ele alınacak bir hacim, tiyatro boşluğunu ise biçim ve aksiyonun ayrılmaz bir parçası olarak düşünmüşlerdir. Sahnenin arka ortasındaki zemine öne iki üst köşesinden beyaz bir ip asılmıştır. Bu tuhaf bir boyut duygusu yaratmıştır. Arkadaki küçük bir kütük çit bölümü, hareketin başlaması ve geri dönmesi için bir nokta olarak hizmet eder. (Görsel 10) Frontier için Noguchi'nin şok edici ve büyük etkiye sahip icadı fotoğraflarda açık ve nettir. Bu göreve Graham senaryosundan esinlenmiş bir hevesle yaklaşır. Bu görevlendirme onun son zamanlardaki alçakgönüllülüğünün bir çeşit karşılığıdır ve bu Noguchi'ye onun uzun süren hevesini ifade etme fırsatı sağlamıştır. Graham bu dizayndan aşırı derecede memnundur. O kızın baktığı düzlüklerin mesafesinden bahsedilmesi o yeni bir alana yeni bir yere varır ve Isamu Noguchi, Graham'a bu basit şık şeyi getirmiştir. Mesafeleri bireyselleştiren ipler, tren yolu izleri, öncüler üstlenir üstlenmez inşa edilen kaçınılmaz çitlerdir (Yüksel, 2014, s.35).

İkili arasındaki en iyi bilinen iş birliklerinden bir başka örnek ise Graham'ın 1944'te Amerikalı besteci Aaron Copland'ın bestelediği Appalachian Spring'dir.

(Görsel 11) Bu neşeli eser, savaşın bitiminde Amerikan tutumlarını, düğün günlerinde genç bir sınır çiftini merkeze alan canlandırıcı bir performansla yansıtmaktadır. Noguchi'nin "aynı zamanda bir heykel ya da üzerine oturulabilen bir heykel olan bir koltuk" olarak tanımladığı Shaker sallanan sandalyesi ile minimal dekor, seyircinin bale ortamını anlaması için yeterli görsel bilgi sağlarken, gizem ve kişisel yorumlara da yer bırakmaktadır. Set, balenin daha sonra çekilen ve 2013 yılında ABD Ulusal Film Sicili'ne giren filminde de belirgin bir şekilde yer almaktadır (Campbell, 2021).



**Görsel.11:** Appalachian Spring, erişim tarihi: 08.05.2021

<https://blogs.loc.gov/loc/files/2014/10/0002.jpg>:

Yarım asır boyunca, çığır açan modern dansları için çok sayıda set tasarımı üzerinde yakın iş birliği yapan Noguchi ve Graham birbirlerini en yüksek seviyede tutmuşlardır. Noguchi bir keresinde, "Martha'nın bir uzantısı olduğunu ve onun benim bir uzantım olduğumu hissettim" derken, Graham ise heykeltıraşla "konuşulmayan bir dili" paylaştığını anlatmaktadır (Americanart, 1. Paragraf).



**Görsel 12.** Cave of the Heart sahnesinde yer alan heykel ve Martha Graham,

erişim tarihi: 05.12.2020, <https://americanart.si.edu/blog/eye-level/2017/15/256/martha-graham-and-isamu-noguchi-cave-heart-dance-performance>

“Cave of the Heart” da Medea'nın son derece stilize, literal olmayan ve neredeyse ritüelistik eylemleri, özellikle de kırmızı şerit kumaşla yaptığı intikam dansı ve Ronnie Ancona'nın “Cave of the Heart” da Yılan ve Örümcek Elbisesi ile etkileşimi, onu Doğu sanatından etkilenmiş olsa bile belirli bir kültürel bağlamdan çıkarır ve herkesin ilgisini çeken bir figür olarak daha da fazla konumlandırır. Daha da ötesi, Medea'nın çocuk öldürme ile bağlantısını stilize edip daha belirsiz hale getirerek, Medea aynı anda hem daha gizemli hem de belki de kıskançlık ve intikamı somutlaştıran daha ilişkilendirilebilir bir figür haline gelir. Graham ve Noguchi yeni, unutulmaz ama bir o kadar da tanıdık bir Medea yaratmışlardır. O aynı Medea'dır, ama bir o kadar da ötekidir. Özellikle de anlamın yegâne taşıyıcısı olarak kelimelere sabitlenmiş olan edebiyat klasikçileri için, performans ve görsel sanatlardan gelen bu sözsüz Medea bizi içine çeker ve Medea'yı yeni şekillerde deneyimlenmesi için izleyiciye meydan okur. Koreografi, heykel, hareket, sahne ve manzara birlikte kurgulanmıştır (Ancona, 2020, s. 16).



**Görsel 13.** Cave of the Heart Sahnesinde yer alan heykeller, erişim tarihi: 25.08.2021

<https://www.hermannmiller.com/stories/why-magazine/dance-partners/>

Noguchi heykeline "dönüşüm elbisesi" adını verirken, Graham Medea'yı babasına, Güneş'e taşıyan "alevlerin arabası" olarak adlandırır. Noguchi, Graham'ın

heykellerini "kendi anatomisinin bir uzantısı olarak" kullandığına hayran kalır ve sahnede "Örümcek Elbise" beşinci bir karakter gibi canlanmış gibi görünmektedir. Dansçılar son konumlarını alırken "Örümcek Elbisesiyi" geride bıraktıktan sonra bile heykel parıldamaya devam eder. (Jeff, 2017, 2. Paragraf).

Cave of the Heart Graham ve Noguchi arasındaki derin ve verimli iş birliğinin çarpıcı bir örneğini sunar. İkisi de eski ve arkaik unsurlardan yararlanmış ve onları kendi çağları için yeniden icat etmişlerdir. II. Dünya Savaşı'nın kargaşasının ortasında hazırlanmış, aşkın karanlık ve intikam tutkularını en yıkıcı haliyle araştıran son derece dramatik psiko dramadır. (Traiger, 2017, 10. Paragraf)



## İKİNCİ BÖLÜM: TRUVA SAVAŞI

Troya Savaşı efsanesi antik Yunan tarihini ve mitolojisinde önemli bir yer kaplarken Homeros, Herodot ve Sofokles'ten Virgil'e kadar antik çağın en büyük yazarlarına ilham vermiştir. Eski Yunanların bu efsane hazinesinde yalnızca Troya Savaşı'nı değil bu savaşa adını veren kentin, yani Troya'nın kim tarafından ve nerede kurulduğu sorusunun yanıtını bulabilecekleri bilgiler de vardır. Bunlardan birisine göre Troya (Troia), Dardania'yı (Dardanie) kuran Dardanos'un torunu Tros tarafından İda Dağı (Kaz Dağı) eteklerindeki Ate Tepesi'nde kurulmuş, adını Tros'tan almıştır (Homeros, İlyada, 1981, s.216). Troya ya da Tro(i)as denildiğinde anlaşılması gereken yer de yalnızca Ate Tepesi (bugün Hisarlık) değil, bu tepeyi de içine alan bugünkü Türkiye'nin Çanakkale Boğazı'na (Darnanos/Dardanelles) yakın olan kesimindedir (Kershaw, 2010, s.42).



**Görsel.14:** Pompeii'deki Antik Roma freskinde tasvir edilen Troya Atı. Museo Archeologico Nazionale di Napoli, erişim tarihi: 02.03.2022

<https://arkeofili.com/efsanevi-troya-savasi-hakkinda-neler-biliyoruz/>

Homeros'un, savaşın nedeni olarak Troya prensi Paris'in güzel Helena'yı kaçırmasının olduğunu söylese de bu kaçırma olayının Akhalar tarafından beklenen bir savaş fırsatı olduğu unutulmamalıdır. Karısının kaçırlmasından hemen sonra Menelaos, ağabeyi Mykenai Kralı Agamemnon'dan yardım istemiş, Akha kralları

içinde en güçlüsü olan Agememnon' da kısa bir sürede Yunanistan'daki tüm diğer kralları bu sefere davet etmiştir (Wood, 1985, s. 145.).

Efsaneye göre savaş, Sparta Kraliçesi Helen'in Troya Prensi Paris tarafından kaçırılmasından sonra başlamıştır. Helen'in terk edilen kocası Menelaus, Miken kralı kardeşi Agememnon'u onu geri almak için bir sefere liderlik etmeye ikna etmiştir. Agememnon'a Yunan kahramanları Aşil, Odysseus, Nestor ve Ajax katılmış ve Helen dünyasının her yerinden binden fazla gemiden oluşan bir filo eşlik etmiştir. Troya'yı kuşatmak ve Helen'in Troyava kralı Priam tarafından geri verilmesini talep etmek için Ege Denizi'ni Küçük Asya'ya geçmişlerdir. Truva prensi Hector ve neredeyse yenilmez Aşil'in ölümleri de dahil olmak üzere savaşlar ve çatışmalarla noktalanmış kuşatma, Yunan ordularının Truva kapılarının dışında büyük bir tahta at bırakarak kamplarından çekildikleri sabaha kadar 10 yıldan fazla sürmüştür.

Savaşın nasıl yapıldığı ya da gelişmiş olduğu sorusunun yanıtı ise İlyada destanının üçüncü bölümü ve sonrasında anlaşılabilir. Zira destan doğrudan savaşa yönelik olan anlatımına üçüncü bölümde geçer. Fakat ne bu bölümde ne de sonraki bölümlerde topyekûn savaşların ayrıntılarına girilmez. Teke tek savaşlar ya da kahramanların savaşları öne çıkarılır. Nitekim üçüncü bölüme damgasını vuran olay da Lakedaimonların (Sparta) kralı Menelaos ile Troyalı Aleksandros'un (Paris) teke tek savaşlarıdır. Beşinci bölümde savaşın kahramanlarından olan Diomedes'in kahramanlığı, sonraki on bir bölümde ise Troyalıların komutanı Hektor ile Aias'ın teke tek savaşı, Hektor ile Agememnon'un kahramanlığı, Troyalıların gözcüsü olan Dolon'un Odysseus ve Diomedes tarafından öldürülmesi gibi olaylar dikkat çeker. Agememnon'un, Diomedes ve daha birçok Akha savaşçısının savaşta yaralanması; Akhilleus'un silahlarını kuşanarak savaşa dönen Patroklos'un Hektor tarafından öldürülmesi, sözünü edilen on bir bölümün öne çıkardığı diğer olaylardır. On yedinci bölümden itibaren ise çok sevdiği Patroklos'un ölümü dolayısıyla Hektor'dan öç almak isteyen ve bu nedenle savaşa geri dönen Akhilleus'un kahramanlığına yer verilmiştir. Destanın yirmi ikinci bölümüne Akhilleus ile Hektor'un teke tek yaptığı ve ilkinin ikincisini öldürmesiyle sonuçlanan savaşa damgasını vurur. Sonraki iki bölümden ilkinin (23'üncü Bölüm) konusunu Akhilleus'un çok sevdiği Patroklos için yapılan cenaze töreni oluşturur. Destanın son bölümüne (24'üncü bölüm) Akhilleus

tarafından öldürülen Hektor için düzenlenen cenaze töreni damgasını vurur. Destan, Troya'da babası Priamos tarafından Hektor için düzenlenen bu cenaze töreniyle son bulur (Kaya, 2017, s. 7).

Troya Savaşı'nın hangi tarihte yapılmış olduğu sorusunun yanıtı bugün de kesin olarak verilebilmiş değildir. Günümüz bilim insanları genellikle antik edebi kaynakların hesaplarından birisini, daha çok da Paros Mermeriyle Eratosthenes'i tercih eder ya da bu tarihleri dikkate almış olan tarihleri önermektedir. Fakat son zamanlarda kimi araştırmacılar tarafından öne çıkarılan tarih, Herodotos ve Ephoros'un kine daha yakındır. Zira onların Troya Savaşı'nın ne zaman yapıldığı sorusunun yanıtı için önerdikleri tarih İÖ 1250 yılıdır. Bu tarih, İÖ 2'inci binyılın egemen siyasal güçlerini tarihe gömen Ege Göçleri'nin (Deniz Kavimleri) başladığı zamana çok yakındır. Bu nedenle kimi araştırmacılar da Troya Savaşı'na bu göçler çerçevesinde yaşanan bir savaş olarak itibar etmektedir. Fakat Hisarlık (Troia/İlion) kazılarının arkeoloğu Korfmann, Troya'nın yıkılış tarihi konusunda Eratosthenes'in tarihlemesine itibar etmeyi tercih etmiş gibi gözükmektedir. Ona göre Troya kentinin yıkılışı İÖ 1180 yılında kaybedilen bir savaşın sonunda mümkün olmuştur. Bugün bilim insanları ne Troya'nın nasıl yıkıldığı konusunda hem fikirdirler ne de Homeros Troya'sının hangi tarihte yıkılmış olduğu konusunda uzlaşmaktadır. Troya'da kazılar yapan Dörpheld'e göre Troya, Akhalar tarafından yıkılmamıştır. Troya'yı yıkan bir depremdir. Depremle yıkılan Troya, Hisarlık Tepe'de ortaya çıkarılan yerleşim seviyelerinin altıncısıdır. Carl Belegen de Dörpheld'ten farklı düşünmez, ona göre de Troya bir depremle yıkılmıştır. Fakat deprem yerleşmenin terkine neden olmamıştır. Depremden sonra yeniden inşa edilen Troya'nın seviyesi bir yangınla yerle bir olmuştur. Blegen'in bu teorisi de genel kabul görmez, kimileri Priamos Troya'sının olduğu görüşüne ve dolayısıyla bu seviyenin bir depremle yıkıldığına itibar ederek farklı bir öneri getirmişlerdir. Bu öneriye göre Akhalar, deprem nedeniyle yıkılan Troya'yı ele geçirip yakıp yıkmışlardır. Troya Atı efsanesinin temelindeki gerçeğin de bu nedenle deprem olması gerektiğini düşünülmektedir. Yani Tahta At, Troya'yı ele geçirmek için başvuru bir savaş hilesinin ürünü değildir. Akhalar, Troya'yı yıkan deprem tanrısı Poseidon'a minnettarlıklarını devasa büyüklükte bir tahta at heykeli yapıp ona sunarak ifade etmişlerdir. (Kaya, 2017, s. 12)

## 2.1. Truva Savaşının Sahnelenmesi

Homeros'un destanı İlyada, gösteri sanatlarında savaş ve sonrasındaki anlayışının sancaktarı olmuştur. Sahnede Aeschylus, Sophocles ve Euripides, Atina trajedilerinde Pers ve Peloponnesos savaşlarıyla meşgul olmak için Homeros'un destanından alınan karakterler olarak sahneye sıkça uyarlanmıştır. Savaşın sahnede temsili ile boğuşan koreografların savaşın kesişim noktasında Homeros'un Troya'sının gölgesine sığındıkları söylenebilir. İlyada'daki savaşın kendisinin bir tür performans alanı olarak işlev görmesi oyun yazarları için bu kadar çekici olmasının nedeni olarak ifade edilebilir. Savaş alanını Hector, Ajax ve Achilles gibi kahramanlar tarafından savaşta şimdiye kadar görülen en büyük performanslardan bazıları için ilahi izleyici üyelerinin yanı sıra "çıkışlar ve girişler" içeren bir sahne alanı olarak tanımlanabilir.



**Görsel.15:** Iphigenia, RIOULT Dance NY performansı, erişim tarihi:25.08.2022  
<https://today.duke.edu/2016/07/trojan>

Çağdaş sahnede, Homeros'un Troyalı kahramanlarından ve kurbanlarından uyarlanmış klasik oyunları yeniden tasavvur eden ve başka amaçlarla kullanan birçok yapımcı örneği bulunmaktadır. Homer'in klasik Yunan uyarlamaları, modern seslerin sahnede çağdaş savaşlar hakkında konuşmasına izin verirken, savaşta kahraman ve kurban arketiplerinden yararlanır. Bu nedenle Homer'i yeniden tasavvur etmek, savaşın sadece tarihin bir durumu olmadığını, aynı zamanda insanlığın her yerinde mevcut olduğunu onaylamaktır.

Binlerce yıldan sonra bile Troya Savaşı Yunan hikayelerine, sanatçılara, şairlere ilham vermeye ve modern yaşamla olan ilgilerini ortaya koymaya devam ettiği tüm temsillerde görülür. Suriyeli kadınların yakın zamanda Euripides'in Truva Kadınları prodüksiyonu savaşın kalıcı zararına dikkat çekmek için birden fazla mülteci kampında sahnelenmesi de bunlardan birisidir. Koreograf Pascal Rioult ise danslarında mitlerin yenilikçi dans yorumlarını sahneye koymasıyla tanınan Martha Graham'ın da öğrencisidir. Rioult şairlerin ve sanatçıların yüzyıllardır yaptığını yaparak bu muhteşem hikayeleri yeniden yorumlamaktadır. Yunan tiyatrosuyla ilgili ilginç bir şey, eğer hikâye tekrar tekrar yapılacaksa, farklı yapılmalıdır. Oyun yazarları asla aynı hikâyeyi iki kez anlatmamalıdır. İnsanlar bundan, ritüel drama olarak bahseder, ama bu hiç de ritüel değildir sadece yorumlayıcıdır. Rioult, Peter Burian ile performans üzerine bir tartışması sırasında birçok yönden Yunan mitolojisi bana yakın demektir. Pascal Rioult Truva Savaşı ve modern dans üzerine performansında Truva Savaşı'nda her şeyini kaybeden kraliyet kadınlarının üç hikayesine odaklanmaktadır. Ona göre bu hikayelerde bir karanlık yön de vardır. Erkeklerin kadınları başarısızlığa uğratma, onları susturma, endişelerini boşa çıkarma ve onlara ikincil zarar verme hikayeleri üzerine kuruludur ve kadınların hikayelerine çeken bir nitelik olduğunu söylemektedir. Burian ise, performansın Truva Savaşı'nın kadın "kahramanlarına" odaklanması, hem çatışma halindeki kadınlara yönelik çağdaş endişeleri yansıttığını hem de Yunan tiyatrosu ile Yunan demokrasinin kökenleri arasında bir bağlantı olarak gördüğü şeyin altını çizer. Burian'a göre, Yunan tiyatrosu çalışmasındaki en büyük değişiklik, kadınların dahil edilmesi ve kadınları düşünmesidir. Antik Yunan toplumu kadınları hoş karşılamaz ve tam vatandaş muamelesi görmezdiler. Oyunlar, gerçek Yunan polisindeki kadınların yapamayacakları şekilde hareket eden kadınların çok çeşitli resimlerini sunar. O ayrıca Yunan tiyatrosu ve demokrasi arasındaki bağlantıyla ilgilenen herkes için, kadınların oyunlarda bu şekilde sunulmasının ancak Yunan tiyatrosunun altında yatan demokrasi sayesinde gerçekleşebileceğine inanmaktadır. 1981'den beri New York'u evi haline getiren Joyce Tiyatrosu'nda ve Graham'ın eşliğinde dans eden Fransız koreograf Rioult, Yunan mitolojisini "Iphigenia", "Euripides'in" "Iphigenia in Aulis" ve "On Distant Shores", Helen of Troy; dönüşüm ("Gecenin Başlangıcı"); ve güçlü birlik oluşumu (Bolero) ile Martha Graham 'ın gösterilerini anımsatan sunma tarzı

bulunmaktadır. Yaklaşık iki buçuk saatte yakın süren gösteriye bakıldığında herhangi bir dans gösterisinden ziyade sunulan daha fazla özgünlüktür. Bu gösteride “Iphigenia” Rioult'un ve Rioult Dance New York'un üyeleri, Henry Feiner'in ahşap çubuk parçalardan oluşan heykellerin bulunduğu beyaz bir sahnede performans sergilense de Graham Noguchi birlikteliğinde ortaya çıkan Noguchi örneğindeki gibi değildir (Mock, 2016).

Ağaç dalları oyunun setini oluşturur. Mitolojik hikâyeyi, mekânı ve insanları temsiliyetini taşıyan bu ağaçlar, sembolik olarak hikâyeyi önermek için bu formların kullanıldığı anlaşılmaktadır. Geçirgen boşluklar yaratan düz ve yuvarlak çubuklar savaşı ve savaşa neden olan her şeyi akla getirmekteyken oyunun bütünü mitolojik örgü ile bütünleşmesi bağlamında sembolik gösteri için tamamlayıcı olarak işlev görmektedir. Yunan oyunlarını modern dansa çevirmek için Rioult, kostümlerin, müziğin ve geleneksel Yunan korosunun temsilinin kullanımına özel önem verdiği sahne tasarımlarında anlaşılmaktadır. Ancak aynı zamanda çağdaş bağlantıların altını çizmeye çalıştığı da görülmektedir. Gösterinin bir noktasında Suriyeli mülteci kadınların görüntüleri ekrana yansıtılır. Bu farkındalığın onu “savaş çılgınlığı” etrafında üçlü bir şekil almaya yönlendirmektedir. Üç bin yıl sonra ve hiçbir şey gerçekten değişmemiş, o zamanlar barbar olanlar bugün başka noktalarda durmaktadır. Gösterinin de zaten bunun üzerine kurulu olduğu anlaşılmaktadır.

Sahne sanatlarının ve savaşın kesişim noktası sahnedeki temsili ile boğuşan her oyun yazarının Homeros'un Truva'sının gölgesinde kaldığı söylenebilir. İlayda'daki savaşın kendisinin bir tür performans alanı olarak işlev gördüğünü bile öne sürülebilir. Bu, uyarlamaların oyun yazarları için bu kadar çekici olmasının nedeni de bu olabilir.

Troya savaşının sahnelendiği başka bir örnek ise Aquila Tiyatrosu ve Warrior Chorus Amerikan savaş gazilerinin sahnelediği demokrasi üzerine sorgulamanın yanı sıra Homer, Yunan draması ve edebiyatından derlenen iş birliği üzerine kurulu olan Our Trojan Wars adlı gösteridir.



**Görsel.16:** Our Trojan Wars, erişim tarihi: 08.10.2022

<https://www.aquilatheatre.com/our-trojan-war>

İlyada ve Odyssey gibi klasik metinleri kullanan bu atölye çalışmaları, gaziler ve sivil topluluklar arasında daha derin bir anlayışı teşvik etmeyi ve hikâye anlatımının gücü aracılığıyla dürüst ve gerekli tartışmaları oluşturmak için araçlar sağlamayı amaçlamaktadır. Efsanesinin ortaya çıkmasından bu yana geçen üç bin yılda, Troya Savaşı düzinelerce kez sahnelenmiştir. Yunan mitolojik metinlerinin bir karışımı olan "Our Truva Wars" da antik ve modern dövüş arasındaki paralellikler, anlam derinliğini ve siyasi mesajlaşma aracı haline gelirken zaman zaman efsanenin kaybettiği bir noktaya itilmektedir (Romm, 2017).

Gösterinin tamamı nerdeyse çıplak bir sahnede oynanmaktadır. Sahne ve heykel arasındaki ilişki ekrandan yansıtılan görüntüler üzerinden konumlandırılmıştır. Sahne, nesnenin "heykelin" kendisi değil de görüntüsü üzerinden çağrışım kurma üzerine tasarlanmıştır. Deneyimler klasik edebiyattan süzülürken hem sanatçıların hem de izleyicilerin hayal güçlerini yalnızca sempati uyandırmak yerine empati kurmak için de kullanmalarını sağlamaktadır. Klasik edebiyat, vurguyu tekrar karaktere ve hikâyeye verirken sahne düzeninin geri planında yer alan heykellerin kendisi yerine görüntüsünün kullanılması da mitin soyut doğası, aynı zamanda, bireylerin kendi deneyimlerini bazı bellek ve hayal gücü kombinasyonlarıyla somutlaştırmalarına da izin vermektedir.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: NAZIM DURAK'IN PROJE KAPSAMINDA UYGULAMALARI

Sanatta temaya uygun atmosfer oluşturma kışkırtıcı bir karaktere sahiptir. Özellikle nesnel dünyasında metaforlar aracılığı ile üretimde atmosfer belirsiz, orada olan ve izleyici ile bütünleşen bir şeydir. Bu bağlamda özellikle gösteri sanatlarında atmosfer yaratımı hem koreografları hem de tasarımcıları cesaretlendirmekle kalmayan, aynı zamanda atmosfer yaratma fikrine nesnel bir gerçeklik kazandıran bir paradigmaya yönlendirmektedir.

Bugün artık bir klasik olan haline gelen Troya efsanesinin sahnelenmesi söz konusu olduğunda, her seferinde hikâyenin kendi atmosferi dışında biraz farklı olarak yeni bir oyun gibi okunarak atmosfer yine ve yeniden yaratılır. Mitolojik hikâyenin kurgusu ve kahramanları üzerinden sahnelere ayırılmış ve her sahnede neler olacağı, sorunların neler olduğunu ve sorgulanabilir etkinlikleri gözden geçirilmiştir. Bir gösteriye hazırlanıldığında, bir tasarımcı olarak yaklaşımın yazardan ziyade koreograf ve dansçılar üzerinden farklı hareket etmeyi zorunlu kılmaktadır. Bu büyük iş birliğinde sahnelenen gösteriyi tamamlayacak düzgün bir sunum zorunluluğu hikâyenin hedefini ulaşılabilir kılmanın en iyi yolu bulmak, olumlu yönleri vurgulamak ve daha zor aşamalarda amaca ulaşmak için neler yapılabilir sorularını da beraberinde getirmiştir. Savaş ve kahramanları anlatılan hikâyede sahne tasarımı ve öğelerin nasıl sunulacağı önemli kararlardan biri olduğu açıktır. Savaşı kazanan ya da kaybeden tarafların tüm sınırlarının zorlandığı ruh halinin nasıl tamamlanacağı ve günümüz seyircisinin oyunu kabul etmesini nasıl sağlanacağı önemlidir. Setin, insanların "Bir saniye, bu benim için işe yaramıyor" demeden oyunun ilerlemesine izin vererek mitin sunumuna yardımcı olmak için yollar aranmıştır. Bu nedenle sahne tasarımcısı bir noktada, koreograf, yazar ve ışık tasarımcısıyla başarılı bir ilişki de kurulması gereken sorulara cevap bulunduğunda geriye tasarımın kendi dinamiğinde yol alınır.

Sahnede Troya konu olarak pek çok metaforik karşılığı taşıdığı için ilginç bir oyundur çünkü açık bir şekilde ne olduğuna dair izleyicide ne olabileceğine dair

önyargılar önem taşımaktadır. Bununla birlikte Homeros destanı ortaya koyarken ne düşünüyordu? nasıl görünüyordu? Bunu çok daha evrensel bir konu için savaşı ve kahramanlarını ya da yerleri bir metafor olarak mı kullanıyordu? Bu bağlamda keşfedilecek çok şey ortaya çıkmıştır ve oyunun kalbine inilmesini gerekli kılmıştır. Sahnelenen Troya ile ilgili daha önceki sunumlara bakıldığında Troyay'ı ele alışlarında romantizmin nüfuz etmesinin ne kadar ilginç olduğu ortaya çıkarken aynı zamanda başka bir açıdan oyunun kendi dönemine ait zamanı olduğu kadar bugünü de aksettiren modern yansımalar da görülmektedir.

Sahne için yaratılan iyi bir tasarım ve malzemenin uyumunun, birinin nerede durup diğerinin nerede başladığının anlaşılamayacağı şekilde olması ve fiziksel ve görsel dünyaların mükemmel bir şekilde birbirine geçmesidir. Sahnede oyuncuların sahne içindeki hareketlerinin- sahne içinde değişen ışığın ve kostümlerin- oyunla paralel bir çizgide ilerlediği, ancak ona gereksiz olmadığı bir ağdan söz edilebilir. Böylece mekâna ve mekânın görünümüne dair hissedilenler, yazarın eserini kopyalamadan, oyunun sahip olduğu duygusal zenginliğin aynısına sahip olur. Bununla beraber yapılması gereken teknik şeyler ve hızlı değişiklikler de vardır. Önden basit görünen, ancak oyuncuların ihtiyaçlarını ele alındığında aslında daha karmaşık olan, gösterinin zahmetsiz görünmesini sağlama açısından teknik olarak sofistike ve ne zaman oluşacağı bilinen atmosfer için bir zemin planının tasarlanması gerekmektedir. Bu karakter terim ile tez çalışması kapsamında üretilen yapıtlar, sahne tasarımında kullanılan heykellerin yarattığı atmosferin sahne tasarımının atmosferine dahil olması üzerinden hareket edilmiştir. Bir atmosferin karakteri, katılımcı özneler olarak izleyiciye Troya savaşı ve onun kahramanları üzerinden bir duyguyu iletme biçimi olarak kullanılan dekor olarak kullanılan heykel kimliği ile bütünleştirilmiştir. Troya sahnesi ve kahramanları için tasarlanan heykeller maket olarak yapılmıştır. Önce eskiz şeklinde iki boyutlu olarak tasarlanmış daha sonra üç boyutlu olarak minyatür olarak metal malzemeden yapılmıştır. Sahneye uyarlandığında kullanılan malzemeler sahne disiplinine uygun biçimde dönüştürülmesi planlamıştır. Ayrıca bu tasarımlar oyuncunun büyüklüğüyle ve sahnenin hacmine bağlı olarak büyütüleceklerdir.

### 3.1. Agememnon



**Görsel.17:** Agememnon, Metal, 50x30x10, cm. 2022

Helenler çeşitli kavim adlarıyla küçük kentler kurup, bütün Yunanistan'a yerleşmişlerdir. Mykene, Pylos, Sparta, Phtia bunlardan birkaçıdır. En güçlü kralları Mykene Kralı Agememnon'dur. Agamemnon'un fetih ve hükmetme arzusunu bir aşkı bahane göstererek tüm güçleri ile Troya kapılarına doğru sürdüğü gemilerinin soyutlanmış halidir. Agememnon heykeli sahnenin sağ tarafında gösteri boyunca duracak şekilde, Agememnon'a ve askerlerinin çıkış kapısı olarak tasarlanmıştır. Heykel keskin ve çizgisel hatları ile yelkenli ve savaş askerlerinin miğferlerine gönderme yapar. Heykelde kullanılan renkler antik dönem zamanlarına atıfta bulunmak üzere siyah üzerine bakır ve altın patine şeklinde uygulanmıştır.

Burada gemi formundan hareketle yaratılan atmosferin bir parçası olarak heykel hem çıkış kapısı hem de anavatanın iklimi duyuşal bir şekilde algılanabilen bir aşinalık alanını ifade etmektedir. Yaratılan atmosfer fenomenolojik olarak arka planların yaratılmasında rol oynamaktadır.

Sahne elemanı olarak heykel ile manipülasyon yapılması somut nesne olarak heykeli son derece muğlak, belirsiz ve soyut bir biçime dönüştürme amacı güdülmüştür. Bunun nedeni öncelikle heykelin sahnenin bütününe nüfuz etmesi ve sahneyi renklendirerek, oradaki her şeyi belirli bir ışıkla ve izlenimleri tek bir duygusal durumda birleştirmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda konu olarak sahnelenecek olan 'Troya' savaşının bütününden söz edilemez; heykel analitiktir ve kendini tikellerle sınırlamıştır. Ayrıca söz konusu plastik yapı bir sahnenin ya da manzaranın estetik niteliği vurgulamak üzere tasarlanmıştır. Agememnon heykeline bakıldığında gerçek anlamda irrasyonel bir yanı vardır ve birazda konu içerisinde aslında ifade edilemez şeylerinde bir bütünüdür. Bu nedenle heykelin özneliği oyunun karakterini tanımlar.

### 3.2. Helen



**Görsel.18:** Helen, Metal, 50x30x10, cm. 2022

Heykel bir ulusun savaşa sürüklenmesine sebep gösterilen Helen'in soyutlanmış halidir. Formun keskin ve geriye doğru uzanan parçaları dönemin kıyafetlerine, ön yüzeyinde bulunan kademeli yapı ise Helen'in aşkının neye sebep olacağını bilinciyle hem kendini hem de aşkını savunmaya hazır halini gösterecek şekilde yerleştirilmiş kalkan dizilerinden oluşmaktadır. Heykelde kullanılan renk ağırlıklı olarak beyazdır bu Helen'in mutlu olma arzusunun saf ve temiz halidir,

beyazdan siyaha ve siyah kısımların ucundaki altın patine dönemin takılarına gönderme yapılmıştır.

19-20. yüzyılın sunduğu teknolojik imkânlar sayesinde izleyiciye sunulan sahne atmosferinin yaratımı ve anlatılmak istenilenin doğrultusunda mekânın değişimini sağlayan dekor çözümlerinin gelişimi, sahneleme olgusuna bakışı değiştirmeye başlamıştır. Dekor, ışık, ses gibi sahne öğelerinin çeşitliliğinin artması, görsel ve işitsel bir uyum sağlama zorunluluğunu beraberinde getirmiştir. 20. yüzyıl ile birlikte, yaşanan gelişmeler bireyin yaşam algısını da değiştirmiş, insana insanı, insan ile anlatan performans sahnelemeleri ortaya çıkarken buna bağlı olarak insanların mekân algısı değişmiş ve ortaya koyulan performansların çeşitliliğinin artması da sahne tasarımında yeni arayışların habercisi olmuştur. Bu doğrultuda Sürmeli'nin (2010, s. 22) ifadesiyle “Yapılar, izleyici ya da seyirci düşünülerek tasarlanıp, seyircinin görsel ve işitsel konforunu sağlamak üzere düzenlenmektedir. Seyircinin bulunduğu bölüm olan “seyir yeri” ile oyuncunun bulunduğu “oyun yeri” arasındaki ilişki, sahenin ve tiyatro yapının biçimini belirlemektedir”.



**Görsel.19:** Helen, Metal, 50x30x10, cm. 2022

Bununla birlikte bireyin, performansa sadece seyirci kalmasını istemeyen yönetmen-tasarımcıların, eylemin gerçekleşmesi için belli bir mekânsal tanım getirmeden, izleyici ve oyuncuyu yakınlaştırma arayışları, performans mekânını

deneysel çalışmalar için bir laboratuvara dönüştürürken onları çok farklı mekânlarda denemeler yapmaya yönlendirmiştir. Yapılan denemelerde aynı zamanda yapıtın mekân ile olan ilişkisi de sorgulanmaya başlanmış ve sanat yapıtının çevresiyle bütünleşmesi sağlanmıştır.

Bu anlamda geleneksel olan izleyici anlayışı da yerini deneyimleyen ve sanat yapıtının bir parçası olan izleyici modeline bırakmıştır. Performans için tasarlanan sahne mekânı ile sahneyi içerisinde barındıran mekânlar, seyirci ile sahne arasında bilinçli bir bağ kurdurarak mekânın deneyimlenmesi hedefiyle izleyiciyi yönlendirme amacı güdülmüştür. Bu noktada, sahneleme yönelişleri ile paralel olarak ilerleyen performans mekânındaki biçim arayışları devam ederken, performans mekânının farklılaşmasına imkân sağlayacak esneklikte sahne tasarımlarına olan ihtiyaç da varlığını hissettirmiştir.

Gösterinin koreografisine uygun olarak gerçekleştirilen tasarımda da hem konu hem de karakter için yeni ve farklı bir tasarım yapılırken günümüz teknolojisinin olanakları da kullanılması planlanmıştır. Burada gösterinin heykel plastiği ve kullanılan sunum olanaklarını sonuna kadar kullanımı amaçlanmıştır. Helen adlı heykelde mekân, atmosfer ve heykel ile bağlantılarını tam olarak seyirciye yansıtılabilmek ve heykelin işlevselliğini hissettirebilmek amacıyla bulunduğu noktanın bakış açısının dışında daha imgesel bir anlatış yöntemi ile sunmak amaçlanmıştır. Sahnede sunumu gerçekleştirilen heykel pratiğinde malzemenin önemini daha çok ortaya çıkarken sembolizme yaklaşır. Heykelin özü, izleyici ile birlikte sahnenin devamını sağlayan mekânın algılanmasına katkı sağlaması planlanmıştır. Bu çalışmada heykelin boyutlarını belirlerken ölçüt mekândır çünkü seçilen malzeme, hacim, çizgi, nokta, şekil verme, uzaklık ve oran konularındaki görelî algıyı oluşturan şey mekânın kendisidir. Hareket, ışık ve zaman da bizzat mekânın özellikleridir. Bütün bunlardan bağımsız bir mekân ve dekor tasarlanamaz. Bunlar aynı zamanda bu heykelin de temelidir ve bunlara ilişkin kavramsallaştırma değıştikçe heykelin de değışmesi zorunludur. Burada da karakter ve heykel olarak 'Helen' mekânı düzene koymakta ve canlandırmaktadır.

### 3.3. Paris

Heykel iç içe geçmiş iki silindirik yapı ve onların ortasında bulunan silindir form şeklinde ve kendi kaidesini kendi oluşturan dikey bir şekilde yapılmıştır. Dış tarafta kullanılan form dönem zırhlarına itafen iç kısmında kullanılan silindir şeklindeki parlak mermer ise Paris’i anlatır. Mermerin üst tarafından aşağı doğru inen amorf doku kendi mutluluğu uğruna geride bıraktığı insanların acılarının kendi bedenindeki temsilidir. Heykel dönem zırhlarına gönderme yapmak için siyah üzerine bakır ve altın patine uygulanmıştır. Paris ve Helen’in aşklarının anlatıldığı bölümde sahnenin ön tarafına sola ve sağa gelecek şekilde konumlandırılacak performansı sergileyen sanatçıların gösterisi bittikten sonra sol tarafta yer alan “İzleyen Priamos” heykelinin iki yanına yerleşecek şekilde konumlanacaktır.



**Görsel.20:** Paris, Metal, 47x12x12 cm. 2022

Bu çalışmada kullanılan iki farklı malzeme ile sıcak soğuk dengesi olarak alımlama estetiğine gönderme yapılmaktadır. Gösteri esnasında özneyi etkileyen güçler olarak algılanması planlanan bu çift heykel ile oyuncu da dahil olmak üzere oyunun ve ‘Troya’nın karakteristik bir ruh hali yaratma eğilimindedirler. Mitolojik

hikâyenin kahramanının soyut olarak tasvirinde bu "soyut" varlığa rasyonel erişimi mümkün kılan üretim estetiği açısından yaklaşıldığında durum farklı görünmektedir.

İrrasyonel olarak heykel sahnedeki Paris heykeli ile farklı bir atmosfer üretmektedir. Gösterinin konusu, gösterideki sanatçı-sanatçılar ve heykel iş birliğinde sahnede yaratılan atmosferi genel olarak aynı şekilde deneyimleyebilecek daha geniş bir izleyici kitlesiyle ilişkilendirme amacı güdülmüştür. Sonuçta tasarlanan Paris heykelinin amacı, aksiyona katkı sağlamak, seyircileri teatral performansa uyumlandırmak ve oyunculara sundukları şey için tamamlayıcı bir öge olmuştur. Dolayısıyla dekor olarak kullanılan heykel oluşturulan atmosferin yarı-nesnel bir şey olduğunu gösterir ve sahnede, zamansal bir kesinti olarak anlatının karakterleri olarak tanımlanmıştır. Dahası, her zaman yalnızca öznel deneyimde algılanıyor olsa da Paris karakteri hakkında sahnedeki özneler arası iletişim kurmayı mümkün kılmaktadır.

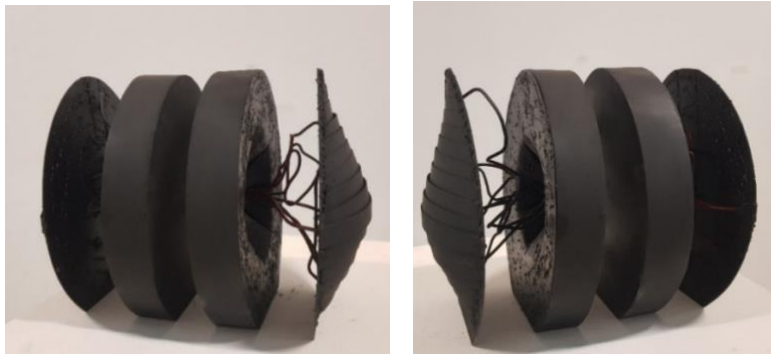
Sahnede ne tür bir atmosferin hâkim olduğunu farklı açılardan tartışılabilir fakat bu durum eğer tam öykünmemiş ise sahne için konumlanan özdeş bir nesneye dayanmayan bir öznelerarasılık olduğunu ortaya koyar. Fakat Paris heykelinin tasarımında sahnenin genel atmosferinin soyut yarı-nesnelligi, plastik- görsel dil aracılığıyla iletişim kurmayı amaçlamaktadır. Bu çalışma ile kurulması planlanan iletişimin önkoşulları vardır: bir sahne dekorunu aşağı yukarı aynı şekilde deneyimleyecek bir seyirci belirli bir homojenliğe sahip olma gerekliliği, yani Troya destanının bütününden hareketle belirli bir algılama biçimi kültürel donanımın izleyicide olma gerekliliğidir. Bununla birlikte, mit olarak Troya'ya bağlı karakterinden bağımsız olarak, heykelin yarı nesnel statüleri de korunmaya çalışılmıştır. Bu durum, oyunun-gösterinin deneyimlenebilmesi olarak kendini göstermesi amaçlamaktadır.



**Görsel.21:** Paris, Metal, 47x12x12 cm. 2022

### 3.4. Zihin

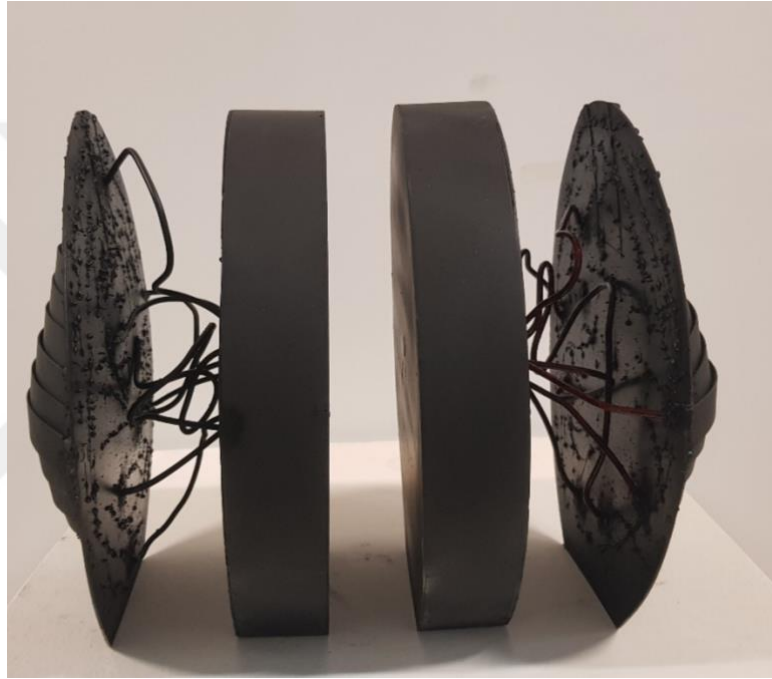
Heykel iki ayrı blok şeklinde bir kürenin dilimlenmiş hali olarak tasarlanmış, her bir blok insan beyninin sağ ve sol lobları temsil etmektedir. Dış kenarlarda bulunan kademeli zırh yapısı geçmişte ve günümüzdeki insanların kendilerini haklı çıkartacak her türlü bahane veya gerekçeleri kullanarak kişisel kavgalar veya büyük toplulukları savaflara sürükleyişini anlatır. Heykelde beyin loblarının sinir sistemi ile bağlı olduğu bloklar arasında yer bulan boşluk sanatçının içerisinde bekleyeceği ve olaylar karşısında büründüğü ruh halini anlatacak bir mekân haline dönüşür. Zihin heykeli gösteri boyunca sahnenin orta gerisinde duracak her bir karakterin kendi ruh hallerini bireysel olarak seyirciye aktaracağı alanı yaratarak, gösteri boyunca odak noktada durması planlanmıştır.



**Görsel.22:** Zihin, Metal, 65x35x30 cm. 2021

Zihin heykeli oyunun karakterini psikolojik durumunu ortaya koyduğu ve karakterlerin tamamının ruh halini dışarıya yansıttığı, bir imgedir. Gösteri boyunca heykel konumlandırıldığı yerde kendi mekânını yaratmış ve izleyici içinde ayrı bir

sahne haline dönüştürülmüştür. Tarihi süreç içerisinde sahne, oyuncuların ve performans sanatçılarının ihtiyacı olan boşluğu sağlarken; izleyicilerin kendilerine sunulanı kolaylıkla izleyebilmeleri için ortam oluşturan ve onlar için odak noktası tanımlayan bir alan olarak açığa çıkmıştır. Sahne bu doğrultuda başlangıçta, mekânsal nitelikleri önemsenmeden sadece hareket ve eylemlerin seyircilere iletilebilmesi için ayrılmış bir boşluk iken daha sonra gelişip değişerek mekânı tanımlanan özellikler kazanmıştır (Sürmeli, 2010, s. 20).



**Görsel.23:** Zihin, Metal, 65x35x30 cm. 2021

Bu bağlamdan yola çıkarak, ‘Zihin’ çalışmasında iki blok olarak soyutlanmış beynin sol ve sağ loplari bulunmaktadır. Oyunun karakterleri için bu alan olayların gelişimini izlediği ve kendi kendini sürekli olarak zehirlediği iç dünyasının, yeni benliğine kavuşmasına sebep olan beyninin derinliklerinin görsel halidir. Tasarımda duyguların izleyiciye geçirmek için heykel içindeki sinir sistemini gösteren dokularına atıfta bulunan RGB ledler ile duygu, durum hallerini müzik ve koreografi ile değişen ışık geçişlerinin sunumu hedeflenmektedir.

Gösteri sanatlarında, fizik ortam ögesi olan ışık ve ışığın uygulanması olan aydınlatma belirleyici, vurgulayıcı, sınırlayıcı ve seçici yönleriyle çok güçlü bir anlatım aracıdır. Sahne aydınlatmasında sergilenen esere ait içerik ve sunum arasındaki ilişkiyi sağlayan, oynanan oyunun anlatım olanaklarını ve plastik değerini arttıran, estetik alımlama düzeyini yükselten bir aydınlatma

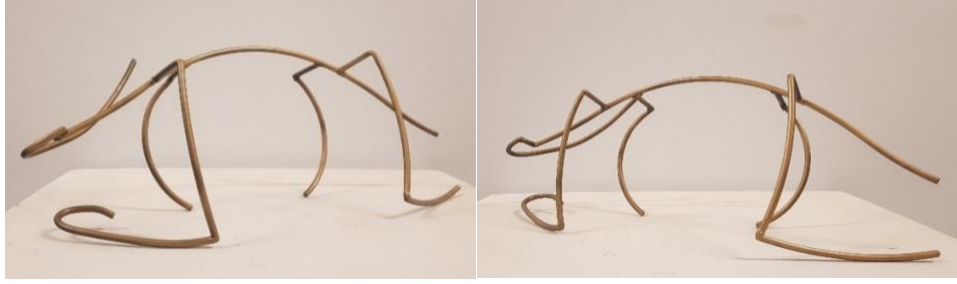
amaçlanmaktadır. Sahnede aydınlığı oluşturan ışık nicelik ve nitelik özellikleriyle, dekorların, oyuncuların ve oyun konusunun anlaşılmasını sağlayan önemli bir öğedir. Aydınlıklar, oyunun türüne, konusuna belki de daha da önemlisi yönetmenin yorumuna ve öngördüğü kompozisyona uygun olarak bilinçli bir biçimde düzenlenmelidir. Bu nedenle, sergilenen gösterinin konusuna bağlı olarak sahneden izleyiciye gönderilen uyarıların özellikleri ofis, derslik ve vb. işlevler için önerilen değerler ve sınırların dışına çıkabilir. Çünkü önemli olan, sahnedeki gösterinin izleyicide, gösterinin özellikleri bağlamında görsel, işitsel, kokusal vb. açıdan değişik fizyolojik ve psikolojik etkiler oluşturmaktır. Sahne aydınlatmasında çok özel durumlar dışında, neredeyse her an yeni bir aydınlatma düzeni gereklidir denilebilir. Başka bir anlatımla, performans süresince, konunun akışına göre çok sayıda birbirini izleyen anlık aydınlık düzenleri ve anlık görüntüler oluşturulabilir. Söz konusu anlık aydınlık düzenleri tiyatro dilinde ışık cue ları (light cue) olarak adlandırılan ve ışık, ses, dekor, oyuncu konumları vb. öğelerin zaman ve mekân içindeki değişimlerini kapsayan genel bir terimdir (Pekin, s. 2, 2016).

### 3.5. İzleyen Priamos



**Görsel.24:** İzleyen Priamos, Metal, 28x15x10 cm. 2022

Heykel göz formunda bir yapıdadır. Formun kademeli yapısı ve oluşturduğu mekân Troyayı, kralı ve Troya kapılarını betimler. İçinde buldukları durumu izleyip savaştan başka çaresi kalmayan krallığın temsilidir. Oyun boyunca sahnenin sol tarafında duracak olan bu kapıdan sanatçılar çıkarak performanslarını gerçekleştirecektir. İzleyen Priamos çalışması gösteri süresince bütün karakterlerin ortak birleşim noktasıdır. Tasarım tüm gösteri boyunca aydınlatılmadan arka planda karanlıkla kalacak şekilde planlanmıştır. Göz şeklindeki yapı sahnenin sol arka çaprazına yerleştirilecek ve RGB led ile gösterinin final sahnesinde ışık verilerek aydınlatılacaktır. Medea'nın arzularına ve kıskançlıklarına yenilmesiyle birlikte aldığı yeni halini izleyici ile buluşturarak sunulması planlanmıştır.



**Görsel.25:** İzleyen Priamos, Metal, 28x15x10 cm. 2022

Çalışma odaklı sahnede kullanılan ışığın temel misyonu oyuncuya ve bütün kompozisyona izleyici için, genel görüntüye çekicilik kazandırma amaçlı tüm göstergelerin özellikleri ile izleyiciyle iletişim bağının kurulmasını hedeflemektedir. Burada sahnenin aydınlatılmasında, ışık farklı bir atmosfer oluştururken kompozisyonun görünürlüğü, boyut kazandırma, akış ve tarz kavramları, bağlantıları kurulmaya çalışılmıştır. Sahne aydınlatmasında ışığın niceliksel ve niteliksel özellikleri heykelin gerçek görünümünden farklı izlenimler yaratılması hedeflenmiştir. Bu nedenle bu çalışmanın kullanıldığı bölümde planlanan kompozisyonda genel amaç, izleyicinin dikkatini çekmek, sahnede oyuncuların anlatım gücünü desteklemek ve onları bu gücü göstermeye teşvik etmek, gölge/ışık oyunları, renk gibi görsel öğeleri etkili ve planlı bir şekilde sunma yatmaktadır. Sahnelenen gösterinin bu bölümünde kompozisyona yüklenen tüm bu işlevler, her bir anda ve tüm bu anların bütününde sahnedeki heykel ile diğer heykeller arasındaki kurgu zinciri için geçerlidir. Işık sayesinde yaratılan anlık görüntülerde, aydınlatan ışıktaki niceliksel ve niteliksel değişimler sağlanarak, heykel için değişik seçici görünürlükler oluşturma amaçlanmıştır.

Bu nesnelerin yer aldığı sahnede seyirci iki zıt sahne karakterinin birleşimiyle karşı karşıya kalınmaktadır. Bunlardan biri aktör- aktris (manipülatör, icracı, sunucu, sahne operatörü, anlatıcı) ve ikincisi ise malzeme veya nesnedir. Bu iki tabiatın buluşması, bir arada varoluşu ve ilişkisi ilginç birlikteliği de beraberinde getirir. Güçlü gelenekler ve ölü figür veya nesneyle yüzleşen hayal gücü aracılığı ile yeni hikâyeler yaratılmasına aracılık ederken kullanılan malzeme bu gerçek koşulları hakkındaki bilgi vermektedir.

### 3.6. Feda Edilenler



**Görsel.26:** Feda Edilenler, Metal, 75x25x15 cm. 2022

Feda Edilenler heykeli sahnenin her iki arka kısmına yerleşecek şekilde tasarlanmıştır. Troya savaşı sırasında her iki taraf için savaşan askerleri temsil eder. Heykelin formu masif ve kütleli bir yapıya sahiptir. Gösteri boyunca sahne üzerinde kalacak olan bu heykeller kaybedilen ve kaybedilecek tüm askerleri gururlu ama bir o kadar da feda edilmiş halinin sunumu olarak tasarlanmıştır. Troya mitinde hikâyede ön plana çıkan kahramanların aksine bu soyut karakterle kendilerinden hiç söz edilmeyen savaşın ağır yükünü çeken ve feda edilen askerler temsil edilmektedir. İzleyiciye kendilerini hatırlatmak üzere oyun süreci boyunca birer anıt heykel olarak durması hedeflenmiştir.

Sahne tasarımının günümüzdeki hakimiyetine, geriye dönüp baktığımızda daha nesne ile ilgili alanda atmosfer yaratmanın nelerden oluştuğunu anlaşılmasını da sağlamaktadır. Anlatılmak istenenin gerçekten görsel gösteriler değil, "düzenlemiş" mekânları içerisinde düzenlenmiş karakterlerin, yani atmosferlerin yaratılması olduğu ortadadır. Feda Edilenler adlı çalışmada hikâyeye üzerinden mekânın ve içeriğinin şekillendirilmesi veya kurulmasıyla ilgilidir. Bu nedenle, karakterlere -askerlere- net atıflarda bulunmak yerine kendi dışına çıkma yolları aranmıştır. Çalışmada şeylerin ifade biçimleriyle ilgilenilmiştir. Bu açıdan bakıldığında sanatı ontolojik geleneğine uygun olarak, şeyleri materyalleri ve formları açısından karakterize edildiği

söylenebilir. Feda Edilenler adlı çalışmanın karakteristik özelliği heykel plastiğinde metaforik anlatı biçiminin gösterinin içerisinde sunumunu ifade etme şeklidir.



**Görsel.27:** Sahne, Metal-Ahşap, 70X0X40 cm. 2022

### 3.7. Özeller

Heykel Agemennon'un savaşına belli bir anlamda yön veren Akhilleus ve savaş arkadaşlarını tasvir etmektedir. Belli bir dizi halinde yerleşmiş olan metal çubuklar zor ve engembeli savaş alanlarına atıfta bulunan yükselen üçgen bir kaide üzerindedir. Bu kaide aynı zamanda bir ok başına göndermedir.



**Görsel.28:** Özeller, Metal/Ahşap, 12x12x12cm. 2022

Heykelde Akhilleus'u simgeleyen renk diğerlerinin kırmızı ve siyah renkli figürlere karşı, onun bu savaşa katılmasındaki amacının farklı olması ve adını sonsuza kadar hafızalara kazıma hırslından dolayı kırmızı olarak boyanmıştır. Figürler performansın bütününde tamamlayıcı unsurlardır ve sahnede hareketsiz duran bu nesnelere koreografi ile birleştiğinde hareketli bir anlatım biçimine dönüşür ve oyuncu-

dansçı ile bütünleştğinde form artık durağan sabit anlatımını performans içerisinde hareketin bir parçası olarak tanımlar.



## SONUÇ

Sahne izleyicinin belli bir bilinç düzeyinde dahil olduğu mekân olgusudur. İzleyici sergilenen gösterinin içeriğinde toplumsal ve bireysel olayların kesitlerine bakarak kendi kültürünün, yaşamışlıklarının izini sürer ve kendinden de bir parça bulur veya bulmayı hedefler. Seyircinin etkileşimi, içeriğe bağlı olarak gösteride kullanılan ses, ışık, dekor ve bulunduğu mekânında katkıları ile bütünleşir. Gösterinin desteklenmesi adına kullanılan bu yan ekipmanlar kimi zaman içeriğin anlatımını çok daha ileri seviyeler taşımakla beraber başka bir anlamda katmaktadır.

Görsel sanatçılar insan deneyimlerinin karmaşık yanlarını sunmak amacı ile zaman zaman sanatsal iş birliği bağlamından başka disiplin sanatçıları ile ortak çalışmalar yürütmekte ve bu konvansiyonel çalışma doğrultusunda gösterinin başka anlatım diliyle sunulmasını hedeflemektedirler. Bu ortak çalışma bağlamında heykeltıraşlar gösterinin içeriğe bağlı olarak ürettikleri sanat nesnelерinin karakterler ile bütünleşerek, izleyici tarafından kimi ya da neyi temsil ettiğini göstermekle beraber mekân, sanat nesnesi ve sergilen performans ile aralarında ayrılmaz bir bütünlük yakalama cabasıdır.

Tarihten bugüne insanların duygu ve düşüncelerini ifade edebildikleri en önemli araçlardan biri sahne olmuştur. Sahne; çoğu zaman yaşamdan kesitler sunan, betimlemeler ile karakterleri canlandıran, toplumların yaşayış biçimlerini sergileyen hatta yön veren, sanatın içerisinde, aslında kendisi bir sanat eseri olarak var olan mekândır. Tiyatro ile başlayan bu süreç zamanla çeşitlenerek farklı gösteri türlerinin ortaya çıkmasıyla daha da etkili hale gelmiştir. Sahnenin, seyirciye aktarılmak istenen hikâyeyi, doğru aksettirebilmesinde tasarımın öneminin büyük olduğu görülmüştür. Gösteri dünyasında başta sahnede sergilenen eser, sahne tasarımından daha önemliken; günümüzde durum değişmiş, sahne tasarım anlayışı gelişerek eseri desteklemiş, hatta kimi zaman önüne geçmiştir.

Platon phantastike techne olarak adlandırdığı şey, aslında bugün tasarım olarak adlandırılmaktadır. Bu çalışmada sahne, bir tasarım alanı olarak düşünülmüştür. Bu çalışmada amaç, tasarımın yalnızca şekillendirme ya da yapılandırmadan ibaret olduğu

geleneksel tasarım anlayışına görsel sanatlar ve görsel sanatlar özelinde yaklaşımdır. Bu bakış açısıyla sadece sahne set alanında değil, reklamcılık, pazarlama, şehir planlama ve iç mekân tasarımında da ışık ve sese de değinilmiştir. Bu nedenle sahneleme sanatından daha genel olarak bahsedildiğinde bir yandan sahne dekoru sanatı paradigması ile olan bağlantı korunurken, diğer yandan da bu ifadeye günümüzde atmosferlerin ağırlıklı olarak üretilme amacını dahil edilmiştir. Sahne dekorunun kendisi de bir dramanın ya da operanın sahnelenmesinin bir parçasıdır ve bu gibi sanatlarda yaratmanın sunumdaki rolü, nesnelere sahnelemektir. Sahnedeki nesne artık temel ihtiyaçların karşılanmasına estetik ve görsel olarak hizmet ederken, sahneleme değerleri için, yani bireylerin ya da grupların kendi yaşam tarzlarını sahnelemelerine yardımcı oldukları ölçüde değerlidirler. Bununla birlikte insana ve onun ortaya çıkardıklarına dair atmosferlerin yaratılması kişiliklerin ya da olayların sahnelenmesi işlevine sahiptir. Bu bağlamda var olan yapıtlar gözden geçirildiğinde, estetik teoride atmosferlere gösterilen ilginin maddi arka planının, sahnelemenin toplumların temel bir özelliği haline gelmesinde yattığı ortaya çıkmaktadır.

Bu çalışmada yapıtlar kısmında konu edinilen Troya miti de kahramanların, şehirlerin, metaların, kişiliklerin ve aslında bireyin kendisinin sahnelenmesi amaçlanmıştır. Troya sahne tasarımı olarak atmosfer yaratmak için sahne seti paradigmasının seçimi bu nedenle hayatın gerçek gösterisini yansıtmaktadır. Bu nedenle paradigma olarak farazi olarak düşünülen sahne seti, teorik açıdan atmosfer yaratma genel sorunu ve dolayısıyla sahneleme sanatı hakkında çok şey sunmaktadır. Tezde heykel plastiğinin en temel tanımlarından kendini ışıkta var eden nesnenin ışıkla sahnede bir atmosfer yaratıldığını anlatılmıştır. Daha sonra dekor olarak görsel-plastik elemanların üzerindeki ışık-atmosferin etkisini, performansa karakteristik bir ruh hali kazandırdığını söyleyerek daha kesin bir şekilde tanımlanmıştır. Bu nedenle savaş kavramından hareketle Troya mitinin, kasvetli ve büyüleyici ruh hallerinden estetik ve iletişimsel karakterli yapısı ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

Sonuç olarak disiplinler arası yaklaşım sahne mekânını çeşitlendirir ve performanslar karakteristik bir ruh haline bürünür. Sahnede plastik sanat eserinin "arada var olma" durumu da kabul edilirken mekânın, konunun, ışığın ve bunu tamamlayan tüm sunum estetiklerinin kendi başına performansın bireysel yapıları

arasında bir akışkanlık yarattığı görülür. Bu nesnelere yaratılan mekân kendi bütünlüğü içinde bir etki yaratır. Temsil için kullanılan tüm elemanlarda kendi kendine yeten bir izlenim vererek; sahnede bu elemanları birleştiği yer olarak bütünleştirici atmosferi ortaya çıkarır. Sahnede bütün unsurlarla birleşik bir karakter üretilir ve bu nedenle mekândan anlatılan hikâyeye için tek tip bir ruh hali sessiz nesnelere aracılığı ile yayılır. İzleyici üç boyutlu nesnelere düzenli bir ışıpta "parıldadığını" gördüğünde bütünde "büyüleyici" veya "kasvetli" olarak görünür ve konu ruhani etkisi aracılığıyla temsil edilen mekânda belirli bir ruh halinin ortaya çıktığı görülür.



## KAYNAKÇA

- Ancona R. (2020), "Cave of the Heart," The Medea of Martha Graham and Isamu Noguchi: Twentieth-Century Classical Reception in the Visual and Performance Arts, *New Voices in Classical Reception Studies*, Issue 13
- Aslan, F., Aslan, E. Atik, A. (2015), İç Mekânda Algı, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt/Vol. 5 Sayı/No.11, 139-151
- Babak, E. (2006), *Theatre Design, Behind the Scenes with the Top Set, Lighting, and Costume Designers* Published and distributed by RotoVision SA Route Suisse 9 CH-1295 Mies Switzerland
- Barker, C, Cruse, W., J. Gillette, M. (2021). "Stage Machinery" <https://www.britannica.com/art/stagecraft/Role-of-the-scenic-designer>, erişim tarihi: 11.10.2021
- Brecht, B. (1982). *Oyunculuk Sanatı ve Dekor*, İstanbul: Say Yayınları
- Campbell, T. (2021). *Artistic Collaborations: Martha Graham & Isamu Noguchi* <https://magazine.artland.com/artistic-collaborations-martha-graham-isamu-noguchi/>, erişim tarihi: 21.08.2021
- Dommelen, D.B.V. (1971). *Designing and Decorating Interiors*. John Wiley & Sons Inc
- Donahue, T. J., (1993). *Structures of Meaning: A Semiotic Approach to the Play Text*. Rutherford N. J.: Fairleigh Dickinson University
- Düzgün Bekdaş, H., Yıldız, S. (2018). *Tasarım ve Sanat Arakesitinde Kavramsal Düşünme: Enformel Eğitim Çalışmaları*, Megaron Cilt 13- Sayı No. 2
- Ersan, I. (2019). Çağdaş Gösteri Sanatlarında Bir Anlatım Aracı Olarak Kukla, *Journal of Arts Cilt / Volume 2, Sayı /2, pp. 113-128*
- Genç, H.N. (2002). Jean Genet'nin "Balkon" Adlı Oyununda Dekorun Simgesel işlevi Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi Cilt:19 / Sayı: 1
- Göler, S. (2009). *Biçim, Renk, Malzeme, Doku ve Işığın Mekân Algısına Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (256610)
- Grazioli, C., (2009). *Theatre of Objects*. <https://wepa.unima.org/en/theatre-of-objects/> erişim tarihi: 15.08.2021
- Gregory, S. A. (1966) *The Design Method On behalf of Design and Innovation Group* University of Aston in Birmingham Springer Science+Business Media, LLC 1966
- Karaaslan, S., (2005). *Heykel ve Mekân*. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 14, Sayı 1, 289 – 295

Kaya, M. A., (2017), Troya ve Troya Savaşı: Efsane ve Tarih, Akademik-der Tarih, Eğitim, Bilim ve Kültür Dergisi 1 (2017), 1-14

Kershaw, S. (2010), A Brief History of Classical Civilization. From Origins of Democracy to Fall of the Roman

Lawson, M., (2012). <https://www.theguardian.com/stage/2012/jul/17/collaborations-visual-artists-theatre>, erişim tarihi: 20.10.2021

Mock, G. (2016). Dancing To The Continuing Relevance Of The Trojan War <https://today.duke.edu/2016/07/trojan>, erişim tarihi:15.08.2022

Pekin, G. Ş. (2016). Tiyatro Sahne Aydınlatma Düzenleri Üzerine Bir Araştırma, 2.Ulusal Yapı Fizigi ve Çevre Kontrolü Kongresi, İTÜ Mimarlık Fakültesi, İstanbul

Romm, J. (2017). A Misguided Impulse to Update the Greek Classics, <https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/a-misguided-impulse-to-update-the-greek-classics>, erişim tarihi: 18.08.2021

Sezgin, B. (2009). Avrupa’da Rejisörlük Kavramının Ortaya Çıkışı-Stanilawski ve Brecht Örnekleri Üzerinden Yönetmenlik Metodolojisinin İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul. İstanbul Kültür Üniversitesi

Sürmeli, P. (2010). Başlangıçtan Rönesans’a Batı Tiyatro Mimarisinin Gelişimi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü

Şener, S. (2008). Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi. 5. Baskı. Ankara: Dost Kitabevi

Traiger, L. (2017), Review: ‘Cave of the Heart’ By the Martha Graham Dance Company at the Smithsonian American Art Museum, erişim tarihi: 25.10.2021

Uysal, E. (2016) Değişen Sahne Olgusu Ve Mekân Tasarımına Etkileri İçmimarlık Anasanat Dalı Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi)

Wood, Michael, (1985), In Search of The Trojan War, New York

Yüksel, H. (2014). *Isamu Noguchi Yaşamı Ve Sanatı* (Yayınlanmamış doktora veya yüksek lisans tezi)

<https://elephant.art/visual-artists-designing-stage/> Erişim tarihi 08.10.2021

<https://americanart.si.edu/blog/eye-level/2017/15/256/martha-graham-and-isamu-noguchi-cave-heart-dance-performance> Erişim tarihi 05.12.2020

## GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel.1:<https://www.reed.edu/humanities/110Tech/Theater.html>, erişim tarihi: 25.10.2022

Görsel.2:<https://www.reed.edu/humanities/110Tech/Theater.html>, erişim tarihi: 25.10.2022

Görsel.3:<https://www.italyonthisday.com/2018/08/vincenzo-scamoszi-architect.htm>, erişim tarihi: 25.10.2022

Görsel.4:<https://www.bizbash.com/production-strategy/event-production-fabrication/media-gallery/>, erişim tarihi: 26.10.2022

Görsel.5: <https://doi.org/10.1155/2022/6235913>, erişim tarihi: 25.12.2022

Görsel.6:<https://interlude.hk/artists-opera-ballet-pablo-picasso/>, erişim tarihi: 15.09.2021

Görsel.7: <https://elephant.art/visual-artists-designing-stage/>, erişim tarihi: 08.10.2021

Görsel.8: <https://elephant.art/visual-artists-designing-stage/>, erişim tarihi: 08.10.2021

Görsel.9: <https://elephant.art/visual-artists-designing-stage/>, erişim tarihi: 08.10.2021

Görsel.10:<https://magazine.artland.com/artistic-collaborations-martha-graham-isamu-noguchi/> erişim tarihi: 08.05.2021

Görsel.11: <https://blogs.loc.gov/loc/files/2014/10/0002.jpg>, erişim tarihi: 08.05.2021

Görsel.12:<https://americanart.si.edu/blog/eye-level/2017/15/256/martha-graham-and-isamu-noguchi-cave-heart-dance-performance>, erişim tarihi: 05.12.2020

Görsel.13:<https://www.hermanmiller.com/stories/why-magazine/dance-partners/>, erişim tarihi: 25.08.2021

Görsel.14:<https://arkeofili.com/efsanevi-troya-savasi-hakkinda-neler-biliyoruz/>, erişim tarihi: 02.03.2022

Görsel.15: <https://today.duke.edu/2016/07/trojan>, erişim tarihi:25.08.2022

Görsel.16: <https://www.aquilatheatre.com/our-trojan-war>, erişim tarihi: 08.10.2022

## EKLER

### **EK-1: YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI**

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Akdeniz Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge\*** kapsamında tezim aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)

Enstitü Yönetim Kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

...../...../.....

(İMZA)

Nazım DURAK

---

\*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

(1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü

anabilim dalının uygun görüşü üzerine Enstitü Yönetim Kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve Enstitü Anabilim Dalının uygun görüşü üzerine Enstitü Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan iş birliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile Enstitünün uygun görüşü üzerine Üniversite Yönetim Kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince Enstitü tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

**Tez Danışmanının önerisi ve Enstitü Anabilim/Anasanat Dalının uygun görüşü üzerine Enstitü Yönetim Kurulu tarafından karar verilir.**

**EK-2: ETİK BEYANI**

Akdeniz Üniversitesi Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzu'na uygun olarak hazırladığım bu Tezde

1. Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
2. Görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
3. Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
4. Atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
5. Kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
6. Bu Tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez çalışması olarak sunmadığımı,

beyan ederim.

...../...../.....

(İmza)  
Nazim DURAK